

15F
Le journal des
consoles Nintendo

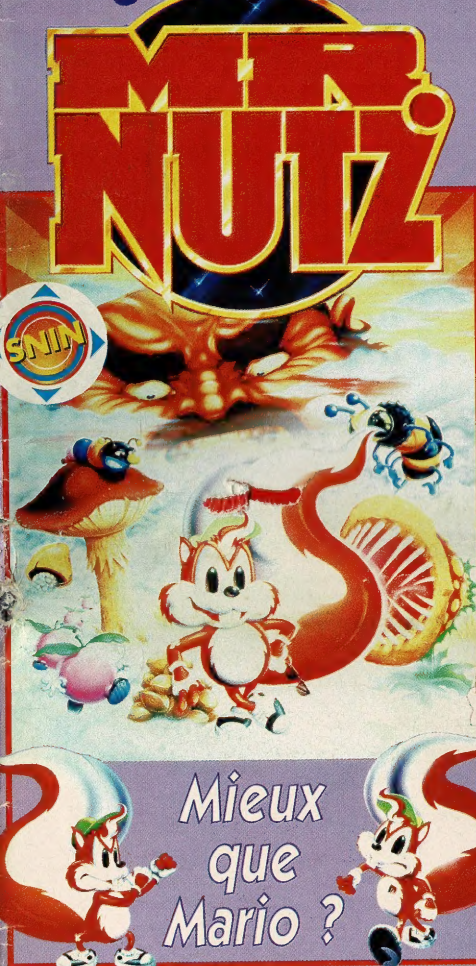
Décembre 93 **SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY**

N°17

En cadeau
l'un des
trois
magnets

BANZAI

Le magazine des consoles Nintendo avec ses magnets.

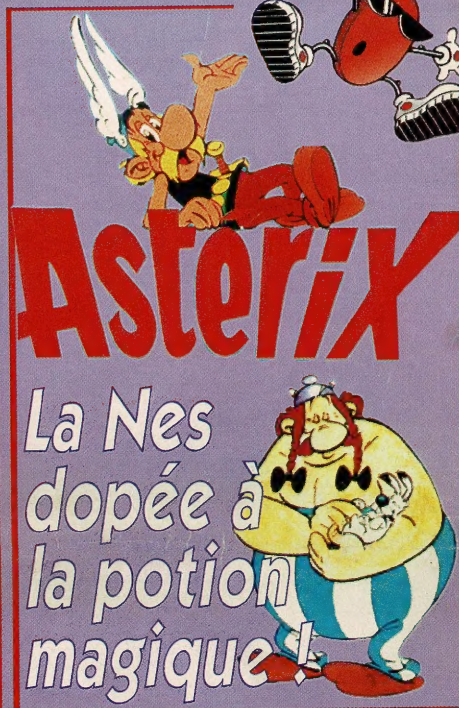


MARIO NUTZ

Mieux que Mario ?



Ranma 1/2



Asterix

La Nes dopée à la potion magique !



JURASSIC PARK

Un T-Rex dans la Super Nintendo !



STREET FIGHTER II TURBO

LA SUITE DES TECHNIQUES ULTIMES !



Speedy Gonzales

à fonds les manettes sur la Game Boy !



M 4485 - 17 - 15,00 F

N°17
DECEMBRE 93

Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 5,5 \$
Portugal : 450

escudos
Guadeloupe/Guyane
Martinique/Réunion
: 22,50 FF

Visuels couverture Ranma 1/2 copyright : AB Productions

Le nouveau 36 15 Konsol
est arrivé ! Des milliers de TRUCS &
ASTUCES + les TESTS en avant-première

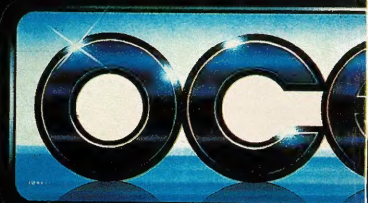


Après vous être **entraînés** sur les autres **jeux de combat...**
passez aux choses **sérieuses** !



EXCLUSIVEMENT
SUR

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



T'ES PRI



RANMA 1/2 : LE JEU QUI VA METTRE **KO** LES AUTRES JEUX DE **COMBAT.**



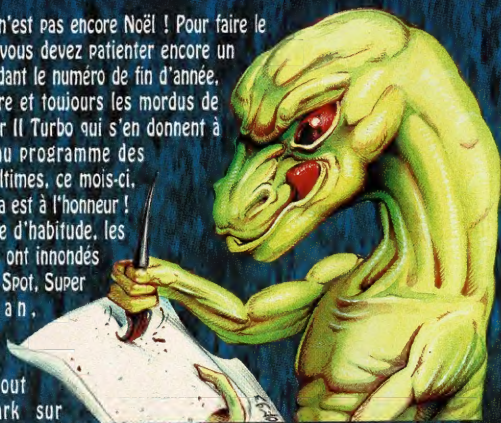
S AU JEU

Pour découvrir un jeu de combat, un vrai... montez sur le ring de Ranma 1/2. Une douzaine d'adversaires, tous plus redoutables les uns que les autres vous attendent. Ne cherchez pas à comprendre ce qui va vous arriver... leurs techniques d'attaque et leurs armes sont encore inconnues. Encore plus de coups, plus de mouvements et pour vous laisser une petite chance, Ocean vous donne le choix entre 3 niveaux de difficultés progressifs...

Avec Ranma 1/2 vous allez prendre une sacrée leçon !

JOUEZ ET GAGNEZ
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68

Non, non, ce n'est pas encore Noël ! Pour faire le plein de jeu, vous devez patienter encore un peu. En attendant le numéro de fin d'année, ce sont encore et toujours les mordus de Street Fighter II Turbo qui s'en donnent à cœur joie. Au programme des Techniques Ultimes, ce mois-ci, Edmond Honda est à l'honneur ! Sinon, comme d'habitude, les éditeurs nous ont inondés de hits : Cool Spot, Super Bomberman, Mister Nutz, Hook, Ranma 1/2 et surtout Jurassic Park sur Super Nintendo. Au fait, si vous avez l'œil vif, vous avez sûrement remarqué notre nouvelle présentation des tests et la pagination plus importante de bazzai. Alors, on attend vos remarques. N'hésitez pas à nous écrire (surtout à notre maquettiste qui se languit de ne pas recevoir de courrier !) ou à converser avec nous sur le 3615 Konsol. Bon, en attendant, on vous souhaite une saine lecture de notre mag et puis n'oubliez pas : Noël c'est dans un mois !



BANZZAI

4 NEWS

12 LES TESTS DU MOIS

Run Saber (Super Nintendo), Cool Spot (Super Nintendo), Super Bomberman (Super Nintendo), Shanghai 2 (Super Nintendo), Jurassic Park (Super Nintendo), Ranma 1/2 (Super Nintendo), Mister Nutz (Super Nintendo), Super Putty (Super Nintendo), Hook (Super Nintendo), Darkwing Duck (Nes), Asterix (Nes), Speedy Gonzales (Game Boy), Adventure Island 2 (Game Boy), Prophecy (Game Boy)

44 LES

BIDOUILLES

52 LES

TECHNIQUES ULTIMES

STREET FIGHTER TURBO

53 LES PETITES ANNONCES

54 LE COURRIER DES LECTEURS



Ne râtez surtout pas dans le prochain Bazzai, la super carte de vœux "Asterix".

SKYBLAZER SONY - SUPER NINTENDO

Annoncé depuis pas mal de temps, Skyblazer pointe enfin le bout de son nez. Très proche de Hook (normal, c'est les mêmes qui le font), Skyblazer rajoute de meilleurs graphismes bien plus colorés, une aventure plus longue et une ambiance sonore digne d'Actraiser.

Le héros, un ninja rompu aux meilleures techniques de combat se met en tête de casser le méchant sorcier qui règne sur une île. Pièges, ennemis, boss et pouvoirs magiques sont de la partie !

Jeu de plateformes/baston rempli de passages secrets et de prouesses techniques, SkyBlazer risque d'être l'un des grands jeux de cette fin d'année.



FLASHBACK SONY - SUPER NINTENDO



Imaginez un peu la joie de la rédaction quand on a appris que "Flashback" débarquait sur la Super Nintendo !! Sony s'est occupé de cette conversion si attendue, et une chose est sûre, elle ne décevra personne tant les innovations "made in Sony" sont remarquables.

Graphiquement superbe sans pour autant dépasser la version Megadrive, il vaut mieux écouter la bande sonore pour déceler les "petits plus" qui changent tout. Ca-y-est, vous entendez ? A coup sûr un futur hit sur Super Nintendo.



EQUINOX SONY - SUPER NINTENDO

On en parle beaucoup mais on ne voit rien venir. Pourtant Equinoxe arrive sous peu sur la Super Nintendo. Suite de Solstice sorti sur Nes, Equinoxe est un jeu d'arcade aventure. La vue en 3D isométrique donne une plus grande profondeur à l'action. Le héros se balade dans un monde immense pour y explorer plein de cavernes composées de plusieurs salles formant des labyrinthes sans fin. La réalisation technique est à la hauteur de nos espérances et Equinoxe risque (j'ai bien dit "risque") d'obtenir un



franc et mérité succès, vu que c'est le premier jeu de ce genre sur Super Nintendo.



BANZZAI 517 rue Raspail 93100 MONTREUIL - Tél : 33 (1) 49 88 63 63 - Fax : 33 (1) 49 88 63 64

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteur en Chef Adjoint : José Carrion - Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer - Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Valensi - **RÉDACTEURS GRAPHISTES :** Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - Scanner / Flashage : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg, Jean Boffil, Laurent Filippi - **PUBLICITÉ :** Directeur de Publicité : Antoine Harmel - **Directeur Commercial & Marketing :** Lionel Pillet - **Assistante de Publicité :** Katia Rouxel - **FABRICATION :** Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - **Secrétaires de Fabrication :** Isabelle Dubuc, Françoise Billegas - **DIFFUSION, VENTES :** Responsable : Olivier Le Potvin - **TE 73 - Tél : (1) 45 22 38 80 - Correspondance Abonnement :** 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - **Tarif abonnement France :** 6 numéros / 115 francs - **TELEMATIQUE :** Jacques Caron, Laurent Poupet, The Heathen - **Graphiste télématique :** Xavier Chambon - **COMPTABILITE :** Chef Comptable : Leila Althabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel, Elsa William - **ADMINISTRATION :** Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni - **DIRECTION EDITORIALE :** Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - **Directeur Délégué :** Patrick André - **Assistante de direction :** Virginie Guyard - **Directeur Adjoint des Rédactions :** Stéphane Lavoisard - **IMPRESSION :** Imprimerie de Massy - **Jean Didier - Bazzai** est une publication de Pressimage, Sàrl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 517 rue Raspail 93100 MONTREUIL - N° Commission paritaire 73904 - Dépôt légal 4^{ème} trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite (alinéa 1^{er} de l'article 49). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. **Credit photo et Copyright :** Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd - Couverture : RANMA 1/2 © NCS - visuel extrait du jeu COOL SPOT © VIRGIN Entertainment, visuel extrait du jeu Street Fighter 2 Turbo © Capcom - visuel extrait du jeu MISTER NUTZ © OCEAN - visuel extrait du jeu Jurassic Park TM © 1993 Universal City Studios, Inc. © Amblin Entertainment, Inc. - visuel extrait du jeu ASTERIX © INFOGRAMS - visuel extrait du jeu SPEEDY GONZALES © SUN SOFT - visuel extrait du jeu HOOK © SONY IMAGESOFT

SENSIBLE SOCCER SONY - SUPER NINTENDO

Ça y est ! ça y est !!! Le meilleur jeu de foot va débarquer d'ici peu sur la Super Nintendo (et par la même occasion aussi sur Game Boy). Merci Sony de nous avoir adapté les versions Amiga, PC ou ST. Enfin bref, ici vous allez retrouver vos équipes ainsi que vos joueurs préférés. Des tas d'options (conditions du terrain, durée de la partie, choix entre plusieurs tactiques, penalty, coups francs, corners et cartons rouges, possibilité de participer à des championnats ou aux Coupes d'Europe, etc...) sont au rendez-vous pour votre plus grand plaisir. Le match se dispute sur un terrain vue du dessus, les joueurs sont représentés par de petits sprites sympathiques et bien animés, capables d'effectuer tackles ou têtes plongeantes. Si



SUPER TURRICAN

SEKA - SUPER NINTENDO

Ce jeu d'arcade aux niveaux immenses propose des centaines d'ennemis ainsi que de nombreux bonus cachés. L'histoire est simple. Envoyé par la fédération pour faire mordre la poussière à un tyran, le héros armé de son énorme flingue va devoir se frayer un chemin à travers quatre énormes niveaux aux décors de toute beauté.. Super Turrican assure surtout au niveau des graphismes et sur le plan sonore avec des musiques assez géniales. Un superbe jeu d'arcade dispo prochainement.



la conversion est réussie comme nous l'espérons ici à la rédac., le ballon ne devrait pas coller aux pieds et il vous sera possible de donner des effets sur la balle : la brosser, faire de longues passes en cloche, etc... Du côté son, c'est vraiment génial ! Les supporters se font réellement entendre. "Sensible Soccer" est très jouable alors ne sovez pas étonnés si l'envie vous prend



d'organiser de véritables compétitions entre
potes !!!

GEAR WORKS (Game Boy)
Avec "Gear Works" vos neurones, vos nerfs et votre habileté seront mis à rude épreuve. Vous devrez en bon horloger que vous êtes, reconstruire les engrenages des horloges de 12 grands bâtiments. Simple à dire, plus compliqué à faire, surtout quand la rouille se met de la partie et que des petits bonshommes s'amuse à oxyder les roues dentées. Attention, cette cartouche pour Game Boy est dangereuse ! Elle vous fera entrer dans l'engrenage des jeux tels Tetris ou Yoshi Cookies...

H. B. GAMES

43 38 49 98 (PARIS)

LE N° 1 DE LA VENTE ET ACHAT PAR CORRESPONDANCE DE JEUX VIDÉO D'OCCASION

Liste des jeux SUPER NINTENDO utilisés. Vente-Achat

JUEX A 199 F RACHAT 80 F	JUEX A 249 F RACHAT 100 F	JUEX A 299 F RACHAT 120 F	JUEX A 349 F RACHAT 150 F
TITRES	TITRES	TITRES	TITRES
• SPIDERMAN & THE X-MEN	• STAR FOX	• WORLD HERO	• DRAGON BALL Z
• ADDAM'S FAMILY	• STARWINGS	• LOST VIKING	• ALIEN 3
• ADVENTURE ISLAND	• FIGHTING SPIRIT	• TECMO BASKET BALL	• FINAL FANTASY
• AMAZING TENNIS	• POWER MONSTER	• BOB	• FINAL FIGHTER 2
• AXELAY	• BULLS U.S. BLAZER	• ACRAUSER	• RUMBA 1/2 II
• BART'S NIGHTMARE	• ZELDA III	• ADAMS FAMILY 2	• SOUL BLAZER
• SUPER ALCESTE	• JIMMY CONNORS	• AGURI SUZUKI	• PARODIUS
• NCAA BASKET BALL	• OUT OF THIS WORLD	• DESERT STRIKE	
• NHLA HOCKEY '93	• SONIC BLASTMAN	• FATAL FURY 2	
• LEHMAN'S	• SUPER MARIO KART	• KEN	
• POPULOUS	• STAR WARS	• NIGHT & MAGIC	
• PRINCE OF PERSIA	• GOOF TROOP	• PGA TOUR GOLF	
• TURTLE IN TIME	• SUPER STRIKE EAGLE	• RAMBA 1/2	
• CASTELVANIA	• MARIO 5 MISSING	• SIM CITY	
• KING OF MONSTER	• DUNGEON & DRAGON	• SIM EARTH	
• HIT THE ICE	• WWF ROYAL RUMBLE	• TINY TOON	
• ASTERIX	• VOLLEY BALL TWIN	• WORLD CLUBS RUGBY	
• WWF	• INNINIO	• ROBOCOCD	
• CHUCK ROCK	• MAGICAL QUEST	• BATTLETODDS	
• ROAD RUNNERS	• GOAL	• BUZZY	
• KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE		• VOLLEY BALL 2	
• TAZMANIA		• VALKEN	
• GHOULS N' GHOST		• 2020 BASEBALL	
• SUPER PROTECTOR			
• CONTRAT 3			
• DEAD DANCE			
• DRAGON'S LAIR			
• BEST OF THE BEST			

ECHANGEZ GRATUITEMENT VOS JEUX D'OCCASION CONTRE BATMAN RETURN OU FINAL FIGHT II NEUFS

Notice en français. Ces jeux nécessitent un adaptateur pour les consoles Françaises au prix de 49 F. si vous n'en avez pas.



BATMAN RETURNS

Assurément, BATMAN RETURNS est le meilleur jeu dans sa catégorie, la baston : graphismes démentés, musique et bruitage à la hauteur et animation parfaite. Un hit de chez KONAMI réputé pour la qualité de ses jeux (Super Power 82% : Player One 89 %)



FINAL FIGHT 2

Des graphismes sublimes de finesse (sprite et décors), la possibilité de jouer à 2 simultanément, une maniabilité excellente font de ce jeu un classique du combat de rue.

Une réalisation parfaite
de chez CAPCOM (Street
Fighter II, Joypad 81%)

REGLEMENT : Si vous avez un jeu appartenant à la liste, ci-dessus, vous pouvez faire un échange gratuit sauf si le jeu que vous renvoyez appartient à la catégorie 199 F, alors ajouter 50 F. Les jeux renvoyés doivent être complets, en bon état et en version cités sur la liste. Si vous avez un jeu qui n'appartient pas à la liste, nous appeler au 43 38 49 98.

A RETOURNER A H.B. GAMES 36, rue Servan - 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98

BON DE COMMANDE

Titre Jeux	Console	Française	U.S.	Jap.	Prix	Nom _____
						Prénom _____
						Adresse _____
						Code postal _____ Ville _____
						Tél. Dom. (obligatoire) _____ Tél. Bur. _____
						Je règle par chèque <input type="checkbox"/> Je règle par Carte Bleue <input type="checkbox"/>
						CR N° Date d'expiration
						Signature _____
Frais de port (inclusive 10 F par jeu supplémentaire)						25 F
TOTAL A PAYER						

BON D'ECHANGE GRATUIT

Je désire recevoir gratuitement en échange d'un jeu

☐ **BATMAN RETURN**

si mon jeu appartient à la catégorie 199 F, j'ajoute 50 F ☐

Frais d'expédition (réception sous 48 H) 25 F ☐

TOTAL

Express

CHUCK ROCK GAME BOY - Sony)

Oyez, oyez braves gens !!! J'annonce la sortie prochaine d'un jeu qui a déjà fait le bonheur des possesseurs de micros, et de Megadrive. Comprenez par là que Chuck Rock, le bien connu homme s'apprête à débouler dans les circuits intégrés de vos Game Boy adorées. Au programme, la copie conforme des précédentes versions mais avec une variante que je n'ai pas le courage de vous cacher : les couleurs ont disparues ! Mais qu'importe l'intérêt est là et c'est bien le principal, non ?

DAFFY DUCK (SNIN - Sunsoft)

Pas grand chose à dire si ce n'est que Daffy Duck est un jeu de plateformes on ne peut plus classique... On ne vous le cache pas, on attend encore les eproms. Dès réception, on vous dit tout !

Coincé dans un jeu ? Impossible de battre le boss final ? Connaître les salles secrètes et les bonus cachés ?... plus des milliers de trucs & astuces pour ta console : 3615 KONSOL

YOUNG MERLIN VIRGIN - SUPER NINTENDO



L'heroic fantasy, vous aimez ? Si oui, vous serez probablement intéressé par Young Merlin de Virgin. Il nous propose une aventure de 16 mégas en fausse 3D retraçant la vie du célèbre Merlin. L'histoire débute au tout début de son apprentissage

de la magie. Merlin entend les cris d'une pauvre servante, sur le point de se noyer dans une rivière. Il se précipite à son secours mais se fait entraîner par les rapides et finit inconscient. Au réveil, il se retrouve dans une contrée magique et inconnue que le roi Ombre s'apprête à envahir. Cet infâme roi n'a qu'un but : prendre possession du territoire pour en faire son royaume ! Votre but ultime sera de trouver le Roi pour l'affronter dans un combat singulier et sans merci. Cette aventure alléchante est servie par une flopée de dialogues digitalisés, de musiques résolument médiévales et de scènes cinématiques en 3D multi-plans.



AERO THE ACCROBAT

LUDI GAMES - SUPER NINTENDO

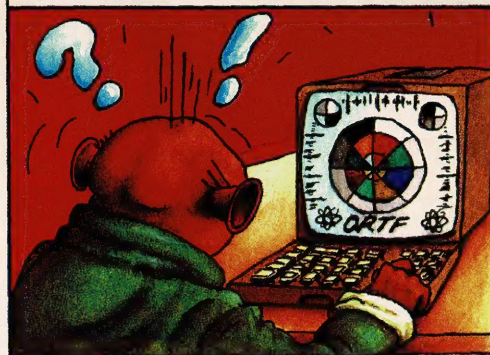
Aero est une petite chauve-souris acrobate et, pour une raison sûrement excellente, elle va devoir traverser quatre niveaux extraordinaires. Le premier se déroule dans un cirque avec une musique superbe. "Aero the Acrobat" est un concentré de bonnes idées, habilement mêlé à une réalisation sans faille (rien que ça !). Des stages bonus utilisent à merveille le mode 7, et Aero peut utiliser un paquet de moyens de transports. Elle doit aussi ramasser un paquet de bonus pour augmenter son score. Un jeu de plateformes super sympa, réussi graphiquement qui atterrira dans nos chaumières d'ici peu.



SUR 3615 KONSOL IL Y A TOUS LES TRUCS ET ASTUCES,



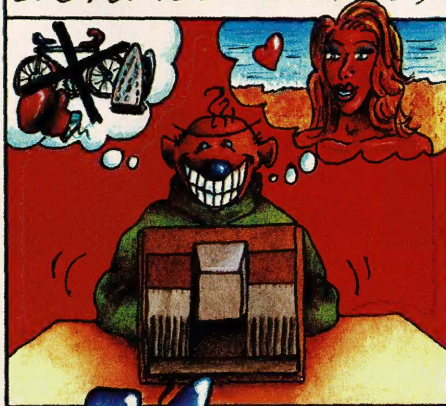
DES MILLIERS D'ACTION REPLAY ET DE GAME GENIE,



TOUS LES MERCREDIS, LE DIALOGUE AVEC LES JOURNALISTES DE BANIZAI



LES PETITES ANNONCES,



LES BOITES AUX LETTRES, LES MESSAGES...



TAPE 3615 KONSOL VITE!

EWS

BLANCO LUDI GAMES - SUPER NINTENDO

Jeux de tennis, jeux de basket-ball, jeux de foot, tout ça, vous connaissez sur Super Nintendo. Une seule chose vous manquait pour que votre logithèque soit complète : un



jeu de rugby. Et bien voilà, que comme par enchantement, il en arrive un, tout droit sorti de chez Ludi Games. Son nom : "Blanco International Rugby". Ce soft offre une splendide vue de 3/4 en hauteur en mode 3D, (le mode 7 est passé par là), qui permet à l'action de zoomer sans cesse, très impressionnant et novateur. Bourré d'options, bien réalisées, et très réalistes



(très rare à notre époque), cette cartouche devrait être disponible vers Noël pour vous faire passer de chaudes et viriles soirées !

**SI VOUS ÊTES
BLOQUÉS ENTRE
UN DRAGON ET
UNE PEAU DE
BANANE TAPÉZ
3615 KONSOL**

THE EMPIRE STRIKES BACK

JVC - SUPER NINTENDO

Il y a quelques mois, on avait eu droit à un superbe jeu d'action nommé "Star Wars" réalisé par JVC. Eh bien, voici la suite, qui comme on s'en doute s'appelle "The Empire Strikes Back" ("l'Empire Contre-Attaque" pour ceux qui ne sont pas anglophone). Comme son prédécesseur, vous dirigez les héros de cette superbe saga dans des niveaux graphiquement superbes où l'action ne faiblit jamais. De nombreux ennemis tentent de vous stopper dans votre croisade contre l'empire, mais grâce à la force, vous les vaincrez sans problème. Manier Luke, Han Solo, et Chewbacca est un véritable plaisir. Vous toucherez la perfection du doigt, lorsque vous vous retrouverez dans



les niveaux où l'action se déroule en 3D. Là, vous dirigez des engins spatiaux de toutes sortes et de toute beauté.

Le plus gros changement vient du fait que cette cartouche possède un système de "passwords", fort utile. Mais avant d'obtenir les dits codes, il vous faudra battre des monstres redoutables. Bref, ce titre propose une vingtaine de niveaux et sera distribué par Bandai. A quand "le retour du Jedi" ?



" QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "

LOUPE ORIENTABLE
avec lumière qui agrandit et éclaire l'écran LCD du Game Boy™

HAUT-PARLEURS STEREO
qui amplifient des effets-sonores pour un superbe son stéréo.

ACCES AU BOUTON DE CONTRÔLE SONORE
du Game Boy™ et au raccordement externe

JOYSTICK HAUTE PERFORMANCE
larges boutons de contrôle pour rendre toute l'excitation des jeux électroniques

BoosterBoy™ pour GAME BOY™

- Installation simple.
- Joystick haute performance.
- Fonctionne sur pile ou adaptateur secteur (non fournis)
- Haut-parleurs stéréo.
- Loupe lumineuse orientable.
- Accès au bouton de contrôle.
- Compartiment écouteurs et réglage écran LCD.
- Compartiment cartouches de jeu.

Photos et illustrations non contractuelles.

Game Boy™ est une marque déposée de Nintendo of America Inc. Les autres marques citées sont des marques déposées.

Et aussi
une gamme complète
de Joysticks
tout système...



MEGASTICK I, II, III, IV.



MEGAGRIP I, II, III, IV.



MEGAPAD I, II, III, IV.



MEGAMASTER I, II.

Saitek™

Importateur exclusif pour l'Europe :
TRANSECOM

Express

WORLD HEROES

SUPER NINTENDO - Sunsoft

"World Heroes" est un jeu "à la Street" qui oppose dans un tournoi mortel, huit personnages de différentes époques : une chevalière, des ninjas, un robot, un catcheur, un magicien... Les combats se déroulent en deux manches gagnantes. Votre but : battre les sept autres adversaires pour espérer affronter le boss final. Sorte de T1000 transformable.

À partir du 1^{er} décembre, découvrez en avant-première en composant le 36 70 53 89 les techniques ultimes (dont les coups spéciaux jamais présentés !) de Street Fighter 2' et Street Fighter 2 Turbo

BRET HULL HOCKEY ACCOLADE - SUPER NINTENDO

Le hockey arrive en force sur Super Nintendo avec prochainement "Brett Hull Hockey". Ne me demandez pas qui est Brett Hull, j'en sais rien. Mais c'est sûrement une grosse mastoche qui marque pleins de buts avec son baton ! En ce qui concerne le jeu, l'action est gérée en mode 7 : bonjour l'effet de perspective. Tous les coups du hockey sont présents, on vous les détaillera lors du

test dans le prochain numéro. Au niveau des options, vous avez la possibilité de jouer à deux, de participer à des exhibitions et au grand championnat. Mais la grande originalité du jeu concerne la bande son. Un véritable commentaire digitalisé accompagne toutes les actions du match. Thierry Roland pourra prendre des cours ! Tout à fait...



HUMANS

ACCLAIM - SUPER NINTENDO



Dans la série "j'aime Lemmings", je vous présente "Humans", un jeu qui nous plonge en pleine ère préhistorique (c'est la mode ces derniers temps). Les rongeurs débiles (oui je sais, c'est un pléonasme) sont remplacés par des humains. Ils devront se farcir la centaine de niveaux habituels avant de voir le bout du jeu. Sur l'aire de jeu, vous disposez de plusieurs personnages et de quelques objets. L'interactivité entre vous, les décors et les objets, permet aux petits humains de réussir et de sortir vivant des niveaux. Ils devront par exemple découvrir le feu. Doté d'un très bonne réalisation, "Humans" est un jeu accrocheur qui risque d'en séduire plus d'un.

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!



ocean

Pour découvrir l'événement Nintendo de la rentrée 93, un bon tuyau : à partir du **20 octobre** prochain, chez Carrefour vous trouverez Jurassic Park, un jeu Océan disponible sur consoles Nes, Super Nintendo et Game Boy. Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15
Carrefour

63
30 Ans
de discount

Avec Carrefour
je positive! ➡

Carrefour ➡

NOUVEAU
- 100% NINTENDO
- 100% 3615 M
- DES CENTAINES
ASTUCES
- DES ACTIONS
- VENDRE, ACHETER
ECHANGER
- DIALOGUE ENTRE
LES JOURNALISTES
SUR LE 3615

T2 : ARCADE GAME

ACCLAIM - SUPER NINTENDO

Décidément ce mois-ci, les robots sont à l'honneur. Et plus particulièrement monsieur Terminator. Cette fois-ci, vous le maniez dans une mission particulière : détruire son plus grand ennemi, qui n'est autre que son double mais en plus perfectionné, le T-1000. Ce dernier est chargé d'assassiner John Connor, le futur sauveur du monde, et vous devez l'en empêcher par tous les moyens.



Les seuls armes à votre disposition sont une mitraillette et pas mal de missiles. Vous tirez sur tout ce qui bouge grâce à un viseur un peu à la manière d'Opération Wolf. La seule différence avec ce dernier réside dans le fait que les ennemis sont digitalisés tout comme les décors. Plusieurs missions se suivent et reprennent parfaitement le scénario du film. Le scrolling est sans arrêt horizontal, vers la droite. Des bonus, de l'action, une réalisation à tout casser, Acclaim vous l'offre ! Sans aucun doute, cela donnera un jeu qui n'aura pas à rougir la comparaison avec la borne d'arcade. De quoi se défouler surtout si l'on a passé une sale journée !

ROBOCOP VS TERMINATOR IMAGESOFT - SUPER NINTENDO

D'un côté, un robot justicier qui ne craint personne, et de l'autre, un Cyborg décidé à détruire tout les humains. Quand on mélange le tout, cela donne "Robocop VS Terminator", un des meilleurs jeux d'action de cette fin d'année. Le but est simple : il faut diriger Robocop dans de nombreux niveaux et l'aider à combattre les machines. Pas facile, direz-vous ? Cela le devient pourtant quand on voit l'armement de

Robocop : bazookas, lance-flammes, pistolets automatiques. Vous pouvez aussi cogner vos ennemis, mais cela reste risqué contre les boss de fin de niveau. Ce sont en général des machines très perfectionnées qui demandent une technique particulière avant d'être réduit à l'état de bouillie informe. Un jeu très bien réalisé, mais qui sera sans nul doute moins sanglant que la version Megadrive.

POP'N TWINBEE (SNIN) -

Peut-être connaissez-vous Pop'n Twinbee sur NEC ? Alors vous savez sûrement que ce Shoot'em up est tout simplement hallucinant. Bonne surprise, il arrive sur la Super Nintendo en novembre. Pour mémoire, le scrolling est vertical, il est possible et même recommandé d'y jouer à deux, en simultanée. Un soft qui donne la pêche !

ALFRED CHICKEN™

Tendre poulet...



Relâche les ballons !
Attention à l'escargot !



Mr Peckles, maître en technologie florale



Attention à ne pas se faire cuire un œuf

Disponible sur : Gameboy en Novembre
NES en Décembre
SNES en Décembre

Oh non ! Les affreux Meka-Chickens viennent d'enlôuer Billy Egg et ses frères pour les soumettre à de terribles expériences de clonage ! Ils ont aussi capturé la princesse Floella ! Alfred le poulet doit les sauver avant que les Meka-Chickens ne parviennent à dominer le monde. Pour y parvenir notre tendre poulet doit parcourir 11 niveaux semés d'embûches. Chaque niveau est composé de plusieurs tableaux auxquels on accède par des portes secrètes. De votre succès dépend l'avenir du monde !!



MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD., PRIORITY HOUSE,
CHARLES AVENUE, MALTINGS PARK, BURGESS HILL,
WEST SUSSEX RH15 9PQ.

Copyright (C) 1993 Twilight. All rights reserved. Alfred Chicken is a trademark of Twilight.

VEAU
DO™
NSOL
ES DE TRUCS &

REPLAY
ETER

DIRECT TOUS
AVEC LES
DE SUPERSONIC
KONSOL



(Super Nintendo) - Acclaim

A la veille de la coupe du monde de foot aux USA et en guise d'échauffement, voici la prochaine simulation de football d'Acclaim. Toutes les grandes nations du foot sont réunies dans de superbes graphismes. Le terrain vu de profil un peu comme les jeux de foot sur arcade. L'option ralenti chère aux fanas vous permet de revoir vos plus belles actions. Vous pouvez aussi gérer votre équipe sur le terrain et ainsi mettre en place les diverses techniques qui vous conduiront à la victoire...

NFL QUATERBACK CLUB (Game Boy) - Acclaim

Après le foot, le golf, le hockey et le tennis, le football américain débarque à son tour, sur la Game Boy. Acclaim a réalisé le tour de force de compresser la league américaine de NFL dans la Game Boy et vu la taille des joueurs, c'a pas été de la tarte. Enfin bref, on n'a pas eu le temps de passer beaucoup de nuits blanches à marquer des Touchdowns, alors on prend rendez-vous, avec les gros boeufs harnachés du Foot US, pour le prochain Banzzaï !

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN (Elite - SNIN)

Elite annonce la sortie prochaine d'un nouveau jeu de plateformes sur Super Nintendo. Dans The Adventure of Dr Franken vous propose d'incarner un drôle de personnage avec une tête très marrante. L'action se déroule dans un château malfamé. Ne vous étonnez donc pas de vous retrouver face à face avec moult fantômes, squelettes ou chevaliers en armure. Question beauté, on est servi, les couleurs ont été très bien choisies et rendent à merveille l'ambiance glauque de ce château glacé. Je ne vous parle même pas des scrolling différentiels qui sont à tomber par terre. C'est simple, c'est beau, et on en redemande !

Tu veux connaître le meilleur jeu du mois, rendez-vous en page 20

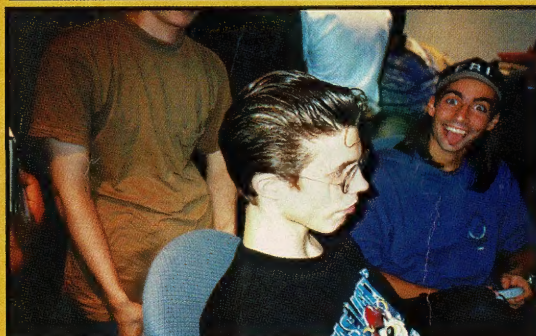
NEWS

LA MEGAMASTER

Avec un design et une ergonomie inspirés du monde de l'arcade, cette manette dispose de 6 boutons (très bien disposés pour jouer à Street fighter), de boutons Start et Select (heureusement !), d'un ralentisseur, et d'un tir automatique (bien pratique !). Le manche souple mais solide, et quatre grosses ventouses sous le ventre permettent de jouer très confortablement dans n'importe quelles positions. Une excellente manette, prioritairement destinée à tous ceux que les habituels "paddle console" n'ont pas su convaincre.



STREET FIGHTER 2 TURBO : LE TOURNOI



Max de Consoles Plus ne se laisse pas perturber par l'ineffable Langouste de Player One !

"Strreeeeeeet !!! Je suis venu, j'ai vu et... j'ai vaincu !" a déclaré triomphalement David Street'man, après son écrasante victoire au "tournoi Street Fighter 2 Turbo". Organisé par un bel après-midi de septembre par la "Hot-Line" Nintendo, ce tournoi avait pour opposants (en plus des éminents membres de la "Hot-Line"

Nintendo) les rédactions de Consoles +, Joypad, Player One, Super Power, Nintendo Player, Megaforce et bien sûr celle de Banzzaï. Tout le beau linge de la presse console était donc présent au rendez-vous. Chacun avait choisi son perso de prédilection, révisé ses enchaînements... tout le monde était donc prêt pour cet affrontement confraternel. La tension était à son comble, ça sentait la poudre ! Il fallait en découdre tout de suite sous peine de castagnes incontrôlées... Et devinez ce qui s'est passé... et bien, les p'tits gars de Banzzaï les ont une fois de plus "enchaînés", "marravés", leur ont mis la tête dans le sable sans aucun espoir de la ressortir ! Même Chris Fighter 2 Turbo, le bel héros légendaire de Player One ou l'infernal Max de Consoles + (surnommé "l'arme secrète de derrière les fagots") n'ont rien pu faire contre nos valeureux guerriers... Comme d'habitude, David, Lionel et Mike sont arrivés en demi-finale les doigts dans le nez ! Le quatrième bastonneur qualifié n'était autre qu'un des représentants de la "Hot-Line" Nintendo. On peut le dire, il n'a pas fait le poids. Les Banzzaï Boys s'en sont donc allés en sifflant gaiement, la tête haute, les doigts encore chauds ! Les autres (les vaincus), très "fair'play" ont sorti leur chéquier pour se payer un abonnement à Banzzaï. Surement pour connaître nos techniques ultimes... Voici le classement final de la compète, aux trois premières places : David, Lionel et Mike !!!

Les quatre finalistes ! De gauche à droite : David alias Sagat, Lionel alias Gaïle, David (Nintendo) alias Balrog et Mike alias Ryu. Là ils ont l'air heureux après de longues heures de combats à mort !



SOLAR BATTERY PACK

Le Solar Battery Pack, connecté à votre GameBoy, fournit toute l'énergie nécessaire pour son bon fonctionnement ! Plus besoin de faire des réserves de piles si coûteuses, de transformateur, ou encore de batterie rechargeable ! Voilà un ustensile que les "Gameboyesques pratiquants" accueilleront avec plaisir !



PLAY ALL

Cette manette est très originale car il est possible d'y jouer de trois manières différentes. Explication : vous avez comme d'habitude, 6 boutons en plus des boutons Start et Select. Rajoutez par dessus un tir automatique et vous obtiendrez la manette "Play All". L'innovation apportée réside dans l'apport de trois manches différents bien spécifiques : un joystick pour les combats aériens, un volant pour les courses autos, et une poignée ronde, plus classique pour les jeux des autres catégories. Ces trois "joy" sont interchangeables instantanément, il suffit pour cela de savoir se servir de ses dix doigts pour visser ou dévisser la petite molette.





LE RETOUR DU CELEBRE MORT-VIVANT.

BRAM STOKER'S *Dracula*

3DO
Mega Drive

SEGA
Master System II

SEGA
Game Gear

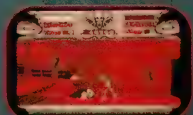
GAME BOY

ENTERTAINMENT
SYSTEM

SUPER NINTENDO
Entertainment System

PC

AMIGA



Basé sur le fameux film d'horreur.
Un jeu qui vous prendra
littéralement à la gorge.

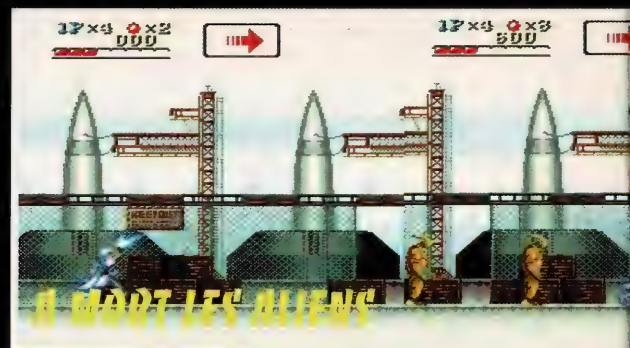
Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02, (2,19F/minute)

Game Screens are from Mega CD other formats vary. Bram Stoker's Dracula™ and ©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.

Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Master System™, Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™, Nintendo Entertainment System™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

TEST RUN SABER

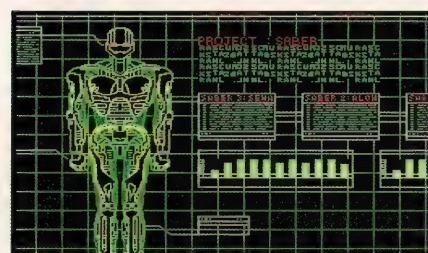
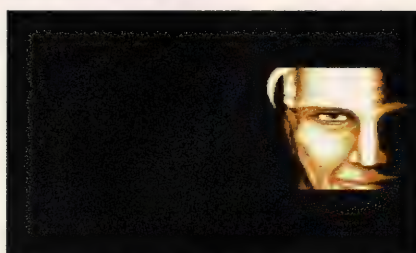
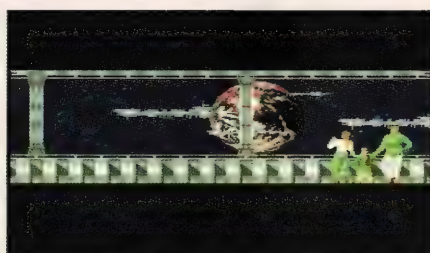
Capcom n'a jamais converti Strider sur console, pourtant un mégahit de l'arcade. Atlus, une petite société jamais à cours d'idée, n'a pas hésité à s'inspirer du système de jeu. Dans la foulée, elle ajoute même une option deux joueurs ! Reste à savoir si la réalisation est à la hauteur de toutes nos espérances. Nous vous offrons la réponse à cette interrogation, et à bien d'autres, dans les lignes qui suivent.



Le début du premier niveau ne propose pas de nombreuses difficultés. Il suffit de leur mort. Habituez-vous aux commandes qui, bien qu'elles soient facilement

déroule en effet sur un avion à réaction en plein vol. Une utilisation originale et impressionnante du mode 7 qui laisse augurer du bon pour le reste de la partie. Ainsi, les niveaux suivants sont graphiquement

réussis. L'accompagnement musical, sans arriver à la cheville d'un Jurassic Park, donne aussi une bonne ambiance douce et agréable de véritable baston. Le jeu se poursuit dans la joie et la bonne humeur avec un scrolling

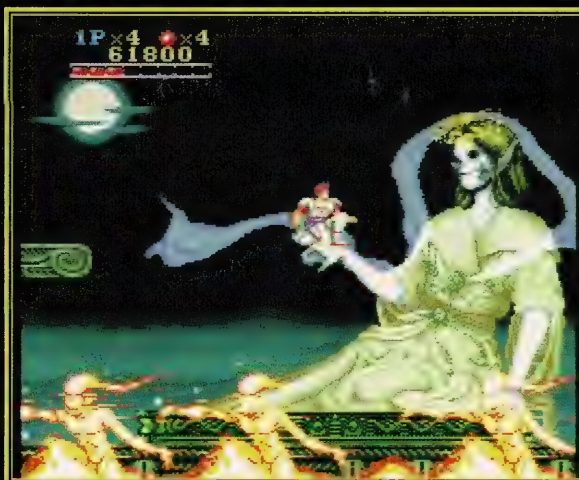


De plus en plus, dans les jeux, on observe des intro qui résument le début de l'histoire. Elles nous racontent le pourquoi du comment. Bref, la raison pour laquelle vous allez frimer du méchant durant de longs niveaux truffés de pièges.

Rappelons le concept général du jeu : une sorte de beat'em up plate-forme qui met en scène un ninja intergalactique armé d'une épée à la Luke Skywalker. Ce ninja peut sauter comme un dingue et s'accrocher sur toutes les parois comme un homme araignée. De plus, il pousse de grands cris en faisant tourner son épée dans les airs. Si vous jouez à deux, le second joueur prend en main une ninja (ça existe !) qui, à la différence de son alter ego, possède une longue chevelure, de jolis courbes et des cris plus aigus.

Mercenaires

Nos deux héros ont aussi de bonnes raisons pour aller



BOSS 2 : la mort en personne vous donne rendez-vous. En mode Easy, vous n'aurez aucun mal à vous en débarrasser.



BOSS 3 : Trouvez le bon endroit pour éviter ses flammes puis sautez pour lui décocher un coup de sabre sur la tête.



BOSS 1 : La première originalité du jeu et malheureusement la seule. Un avion qui utilise les "rotations! rotations!" et les zooooommmms !

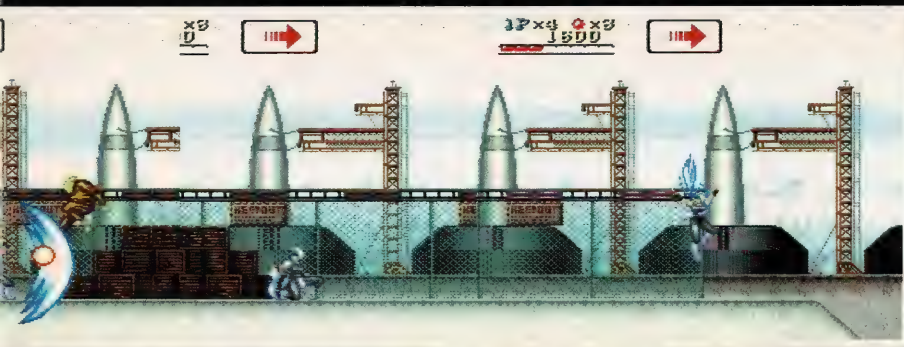
pourfendre des méchants. En effet, ce sont deux androïdes conçus, par on ne sait quel savant, pour défendre la Terre d'une invasion extraterrestre. Bien que le scénario soit des plus classiques, les premières minutes de jeu nous plongent dans une extase profonde. Quel plaisir de massacrer une horde de mutants qui se présente à nous en rang d'oignons !

De l'action à réaction

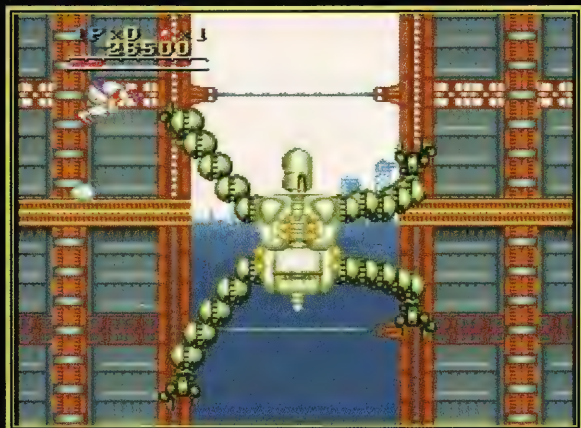
Quel plaisir aussi de sauter dans tous les sens, de s'accrocher aux parois, de se rétablir tel un gymnaste ! Même si l'animation n'est pas un modèle du genre, les ninjas possèdent un grand nombre de positions très sympas à utiliser. La meilleure surprise vient du boss du premier niveau : le combat se



Difficile slalom accroché à ces gros bidules d'où jaillissent des flammes et des éclairs.



en fait de casser de l'Alien à grands revers d'épées et de ramasser éventuellement les bonus qu'ils laissent après assimilables, sont nombreuses.



BOSS4 : ce shmurtz composé de plusieurs sprites ne vous laisse pas le temps de souffler.



Le jeu à deux joueurs demande beaucoup de coordination entre les deux participants.



Viens là mon gars que j'te tranche en deux. Après ça, je pourrais récupérer ma copine que tu viens d'avaler espèce de sale monstre. Ces extraterrestres mangent vraiment n'importe quoi !

multidirectionnel qui ne s'arrête que de temps en temps, quand les demi-boss mordent la poussière sous vos coups répétés. L'action incessante ne devra cependant pas vous cacher les bonus qui augmentent la puissance de votre épée ou qui remontent un peu le niveau de votre précieuse énergie. N'oubliez pas car la route est longue...

Et un éditeur en net progrès !

Si à ses débuts, Atlus ne nous a pas beaucoup gâté (Super Widget, GP-1) ; on note aujourd'hui une remontée générale du niveau de ses productions. Run Saber fait ainsi partie des premiers bons jeux d'Atlus. Le seul reproche que l'on peut faire à ce titre, c'est de nous promettre beaucoup de belles choses, beaucoup d'aventures au début et de nous décevoir par la banalité de la fin. C'est un peu dommage mais, avec ma longue et dure expérience acquise dans l'enfer du jeu vidéo, je suis maintenant un petit peu plus exigeant ! Et c'est bien normal.

Run Vilner



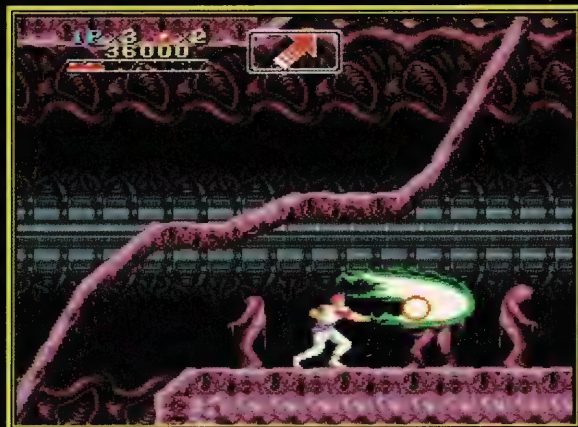
ARCADE/ACTION

ATLUS - 1 JOUEUR

Une excellente repompe de Strider mais qui cette fois peut se jouer à deux.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	84%
SON	79%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 87%



Dans ce décor rappelant le dernier niveau de Flash Back, il faut lutter dur pour arriver à la fin.

Gagne avant les autres

tous ces superbes lots,
jusqu'au 31 décembre 1993 !



Alors dépêche-toi !



Une console Mega CD II - Sega Mega Drive
Sega Master system 2 - Sega Menacer avec 6 jeux

Affronte le SNORK,
fait le combat et gagne sur le
36 68 21 88

Jeu de rôle

ALIEN est de retour.

Il veut ta peau !

Alors défie le sur le

36 68 80 33

Si tu es à la hauteur, tu peux gagner
des consoles 16 bits, des jeux, des
centaines de CD et des Tee-Shirts !

Tu veux faire de nouvelles rencontres ?

ALORS LANCE TOI,
APPELE LE

36 70 21 12

INTERDIT AUX NANAS

36 70 21 01 ET 36 70 21 07

DES JEUX VIDÉO GRATUITS ???

C'est possible ! **Sur le 36 15 Canal 21,**
tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...

ALORS SAUTE SUR TON MINITEL !

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 9,76F à la connexion puis de 2,19F par minute.
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

CODE MEDIA
231

COOL SPOT

La vie de capitaine à bord de l'USS Banzzai 17 est rude ! Heureusement, on se s'ennuie pas trop, surtout avec Mr Spot notre sauveur attitré. Avec sa démarche curieuse, on rigole bien. Il faut avouer que c'est cool, même si on ne comprend pas tout ce qu'il nous dit. Spot embarque aujourd'hui pour la planète Terre : encore un sauvetage en perspective !

Spot est tout rond, tout rouge, avec d'énormes gants et une de grosses baskets ! Son vrai nom : Cool Spot ! Il n'a vraiment pas de chance : il passe son temps à nettoyer ses lunettes alors qu'il n'a pas d'yeux. Heureusement pour lui, un yoyo rythme sa vie. Bien utile quand vous allez chercher une canette de Coca au frigo, au beau milieu d'un niveau.

Un vrai gymnaste

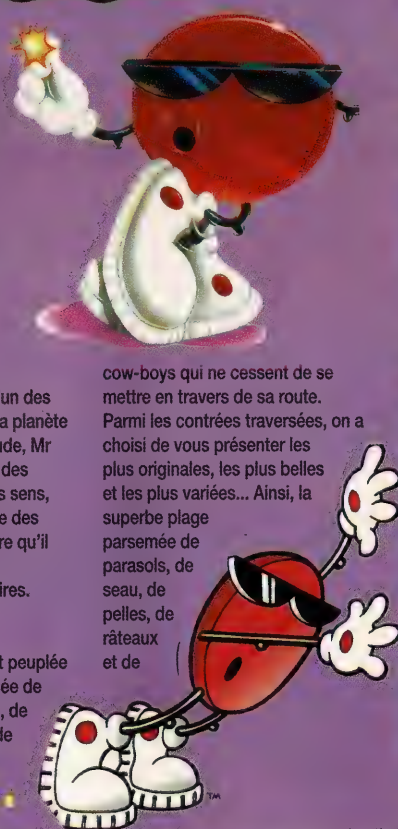
Bref, Mr Spot débarque sur Terre et se balade en plusieurs endroits assez étrange. Avec ses deux

petites jambes pour seul moyen de locomotion, ses mouvements sont dignes d'un des plus grands gymnastes de la planète Élastotron. Comme d'habitude, Mr Spot nous étonne. Il réalise des sauts périlleux dans tous les sens, s'accroche partout, ramasse des bonus (encore un mot bizarre qu'il emploie) et se débarrasse allègrement de ses adversaires.

C'est la guerre

La planète Terre est en effet peuplée d'une faune hostile composée de crabes, de souris, de jouets, de grenouilles mécaniques et de

cow-boys qui ne cessent de se mettre en travers de sa route. Parmi les contrées traversées, on a choisi de vous présenter les plus originales, les plus belles et les plus variées... Ainsi, la superbe plage parsemée de parasols, de seau, de pelles, de râtaux et de



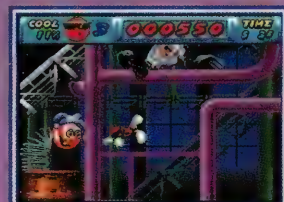
D'un superbe saut périlleux, Spot évite un terrible crabe. Malheureusement il n'a pas vu le ver de terre qui l'attend.



Dans le bonus stage, il faut ramasser un maximum de pastilles. Profitez de ce court instant pour écouter la superbe musique.



Pas de chance, Cool Spot va s'écraser sur un bernard-l'ermite !



Pas vraiment cool le clown ! Spot, tu devrais faire plus attention.



Attention aux piques Mr Spot ! Mis à part ces quelques pièges plutôt précaires, pleins d'autres joyeusetés vous attendent.



Avec la musique du film "Il était une fois dans l'Ouest", vous traversez ce train infesté de cow boys et d'indiens. Ensuite faites un tour au-dessus pour monter sur des ballons gonflables et autres objets volant non identifiés ! Histoire d'additionner les points pour délivrer vos copatriotes...



LA DANSE DE COOL SPOT !

Cool Spot nous fait la totale avec un enchaînement de positions, toutes plus délires les unes que les autres. Je vous avais bien dit que l'animation était un modèle du genre. Normal, c'est la même que sur Megadrive !



Qu'a-t-il dit qu'il n'y a rien de plus sympa que les jouets ? En effet dans deux niveaux, Pastille Rouge se bat contre d'horribles joujous.



Pas le temps de s'ennuyer, même sur la plage : Cool Spot n'aura pas ses vacances pourtant bien méritées.



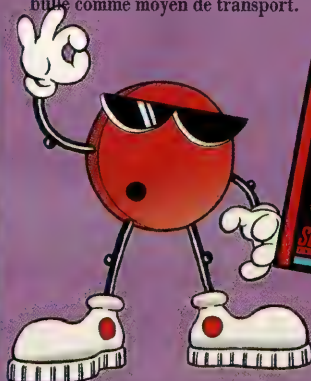
En pleine escalade de la corde, un conseil : profitez du point de vue pour balourder des projectiles sur les crabes. Non mais !

petits baigneurs et surtout le beau ponton d'amarrage. L'intérieur d'un mur (avec un bel effet de lumière) et la chambre d'un enfant gamin remplie de jouets sont aussi pas mal du tout. Si Mr Spot ramasse assez de « Cool Points » (je crois qu'on va devoir inventer un dictionnaire de traduction

!), il passe au « Bonus Stage » pour augmenter son score d'un max de points. Ce bonus stage est accompagné d'une musique superbe, sur laquelle on danserait volontiers avec le lieutenant O'haro ! Pour le

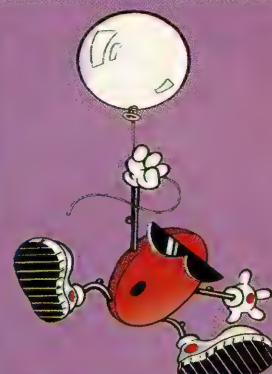


Cool semble pris au piège. Mais non, mais non, il profite juste de la bulle comme moyen de transport.



reste de l'aventure, on met la sono de la salle de contrôle à fond pour profiter des superbes musiques qu'on a trouvées dans la cabine de Mr Spot. Un vrai mélomane cet homme ! Après son retour au vaisseau, on félicite Mr Spot pour la crise de rire qu'il nous a procuré. Même si on s'est un peu ennuyé (il faut bien l'avouer ce jeu est une redif), Cool Spot est un personnage bien sympa à voir évoluer !

Captain Keurk
Vilner



ARCADE/ACTION

VIRGIN - 1 JOUEUR

Après un voyage remarqué sur la Megadrive, Cool Spot fait sa rentrée sur la Super Nintendo.

GRAPHISME	91%
ANIMATION	93%
SON	92%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	88%

INTERÊT 92%

450

550



TEST SMN SUPER BOMBERMAN

Chaque fois que j'arrive à la rédaction de Banzai, c'est la course pour **PARVENIR** à la salle de test ! Le secrétaire de rédaction me plaque au sol avec son dico et sa matraque, les autres rédacteurs me sautent dessus en hurlant « **Hadoken !** », le rédac chef me balance un paquet d'Eproms à tester et la maquettiste s'accroche à mon T-Shirt pour que je rédige enfin des légendes. Bref, la lutte est dure pour atteindre au paradis !

Une fois devant la Super Nintendo, j'aperçois trois rudes gaillards armés de paddles et je me dis que ma dernière heure est enfin arrivée ! Profondément insérée dans la console, la cartouche de Super Bomberman et le quadrupleur de paddle m'obligent à affronter les trois autres zigotos. Parmi eux, je reconnais les deux Yogi qui passent leur temps à Yoshi's Cookie. Mais oui, vous savez bien, ceux qui ont fait les quatre cents coups dans le dernier numéro !

Devant l'écran, coincé entre mes Dans le niveau duel, une tonne de bonus vous attendent.



Notre cher ami au casque blanc surmonté d'un pompon rose se dirige droit vers une vie supplémentaire, quelle chance !



Le mode duel est particulièrement violent ! Déjà deux protagonistes ont perdu la vie.



Profitez de la courte immortalité qui vous est alouée quand vous paumez une vie, ça peut toujours servir !



Certains ennemis n'hésitent pas à gober les bombes que vous avez posées. Dis donc toi, c'est pas très réglo tout ça !



J'espère que vous vous êtes entraîné en duel, car ce niveau vous proposera de mettre en pratique votre expérience.

trois adversaires, la partie commence. Sur un écran fixe, les quatre joueurs occupent chacun un coin de l'aire de jeu. Elle est constituée de nombreuses briques dont certaines explosent sous le souffle des explosions.

Danger : terrain miné !

Comment les détruire ? C'est simple, le perso lâche des bombes à retardement. Il vaut mieux alors ne pas rester dans le périmètre ! Pour pimenter le tout, des bonus sont dissimulés dans les briques. N'hésitez pas à vous gaver des options proposées. Ainsi équipé, votre petit bonhomme peut poser plusieurs bombes, augmenter la flamme de l'explosion, renvoyer les





1 Le premier boss ne vous donnera pas trop de fil à retordre, histoire de ne pas vous décourager dès le début.



2 Cette tête de clown, bien que souriante, aura une forte tendance à essayer de vous réduire en bouillie.



3 Cette machine infernale dirigée par un savant fou ne vous laissera en paix qu'une fois détruite.

bombes avec les pieds ou le poing, courir plus vite et pleins d'autres choses encore. Méfiez-vous également des têtes de mort qui vous réservent bien des surprises !

Mis à part le mode duel, on peut jouer contre l'ordinateur dans une sombre histoire d'invasion à repousser. Six niveaux attendent notre Bomberman (ou nos Bombermen, car cette version est la seule qui permet de jouer à deux en mode normal !). Chaque niveau



LES BOMBER BOSS'S

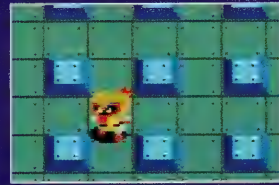
est composé de sept tableaux, dans lesquels il faut se débarrasser de tous les ennemis présents avec la seule force explosive. Pour agrémenter le tout, on a bien sûr le droit à quelques dizaines de bonus dont certains sont très utiles : pouvoir donner des coups de pieds ou de poings dans les bombes pour les envoyer plus loin est vraiment très marrant ! La fin de chaque niveau est évidemment ponctuée par des boss assez originaux pour le jeu. Graphiquement, Super Bomberman est plutôt du style japonais. Pour échauffer une conclusion sur cette merveille, sachez que le



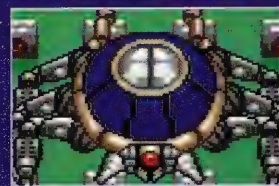
En mode duel, lorsque vous remportez une partie, vous avez droit à des félicitations grandeur nature !



4 Réussirez-vous à le battre ? En effet, il faudra trouver une terrible astuce pour pouvoir en venir à bout.



5 Le niveau 5 est une succession de duels contre de méchants Bombermen. Le dernier est balaise, attention !



6 Le voici enfin, le boss final ! Comme tout boss final qui se respecte, il vous faudra du temps pour l'avoir.



Avec le Multitap, vous pourrez jouer à quatre en même temps ! Dans les coins vous pouvez voir quelques-uns des nombreux bonus qui vous aideront à vaincre.

jeu est archisimple. Il a d'ailleurs fait ses preuves depuis sa création (il y a 65 millions d'années !). N'attendez pas une réalisation somptueuse, ne cherchez pas des rotations et des zooms dans tous les sens, vous n'en aurez pas ! Super Bomberman, c'est de l'amusement concentré dans une cartouche (et un quadrupleur !) qu'il vous faut posséder absolument, j'ai dit !

Super Vilnerman



ARCADE/ACTION

HUDSON SOFT - 1 À 4 JOUEURS

Merci à Hudson Soft de nous avoir rendu le jeu le plus convivial de l'année ! Mais faites gaffe, parfois ça fini mal...

GRAPHISME 78%

ANIMATION 83%

SON 81%

JOUABILITÉ 91%

DURÉE DE VIE 96%

INTERÊT 91%



PAGE 18 ■ DECEMBRE 1993

Nintendo®

GAME BOY™



GAMETEK

LE PARADIS AU CREUX DE LA MAIN

pinball DREAMS

Extra - Fantastique - Le flipper super-rapide est de nouveau la grande mode, et pour certains il représente le seul et le vrai jeu électronique.

Les jeux sont impressionnants, la tension intense, lorsque vous essayez de battre le haut-score. Proclamé être le seul flipper pour jeux vidéos qui vaille la peine d'être joué sur le Game Boy, Pinball Dreams est la sensation ultime, qui se joue à cent à l'heure.



TESSERAÉ

"Facile à jouer mais difficile à maîtriser", Tesserae consiste en un ensemble de carreaux formant des mosaïques, qu'il faut effacer de l'écran en retournant un carreau sur un autre, ceci en une série de coups verticaux, horizontaux ou diagonaux. Votre stratégie doit être de trouver le moyen le plus facile et le plus rapide de faire disparaître tous les carreaux dans les temps.



PROPHÉCY

VIKING CHILD

Vous êtes le jeune Brian. Votre objectif est de retrouver et battre les 8 apprentis assoiffés de sang de Loki. Pour ce faire vous devrez vous tailler un chemin à coups d'épée au milieu de centaines d'adversaires bizarres et fantastiques. Votre quête vous conduira dans 8 mondes terrifiants peuplés de villages inconnus, de forêts étranges et d'étendues de lave en fusion.

Votre quête sera entravée par de nombreux pièges mortels.



the HUMANS

Remontez au temps de l'âge de pierre, à une époque où ces niais de Néandertal vivaient en tribu.

L'intelligence était tout en bas de la liste des priorités de l'évolution, et ça se voyait!!!

Dans leur lutte naïve contre l'extinction, LES HUMAINS ont dû faire preuve d'un esprit d'équipe, tant pour découvrir le feu, les armes, la roue que pour résoudre toute une série de problèmes de la vie courante.

Vous devez terminer chaque niveau en conservant en vie le plus grand nombre d'hommes de votre tribu qu'il vous sera HUMAINE-ment possible.

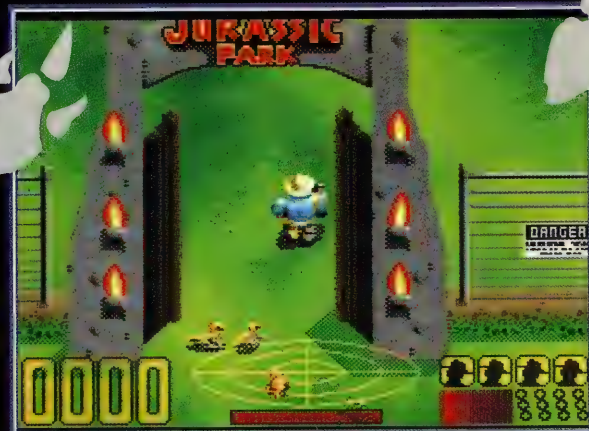
Avec les Humains de Gametek le seul chaînon manquant c'est vous!!



SNIN TEST



Mon nom est Grant, mon prénom Alan. Je porte un chapeau de cow-boy et une chemise bleue. Je hais les enfants et je me balade dans un parc plein de dinosaures. Bref, je suis dans le Jurassic Park, avec un bon paquet de problèmes. Alors, si un lecteur souhaite m'aider pour me sortir de ce piège, ce ne serait pas de refus...



"Welcome to Jurassic Park", c'est ce que vous entendez la première fois que vous traversez cette porte.

des dilophosaures qui vous crachent leur venin à la tronche. L'ensemble du parc est également un labyrinthe immense proposant plusieurs sections. Chaque section possède une musique spécifique, toujours de plus en plus belle. C'est normal, on la doit à un vieux de la vieille, l'ami nommé : Jonathan Dunn, une référence musicale dans l'univers des jeux vidéo au même titre que Yuzo Koshiro ! Pour résumer le jeu, disons qu'il faut retrouver des cartes magnétiques qui permettent d'ouvrir des portes. Chacun de ces mondes est placé à des endroits assez loin les uns des autres. Pour compliquer le tout, il



Pour enjoliver, on vous passe les dessins élaborés avant le film. Histoire de mettre en place le décors. De gauche à droite : la porte du Parc, un endroit important, normal puisque c'est la porte. Le Visitor Centre, endroit central du Parc censé accueillir les éventuels touristes. L'intérieur du Visitor Centre avec d'énormes squelettes de Tyranosaures Rex. Le centre de commande bourré d'ordinateurs. Enfin, le Raptor Pen : enclos spécial pour des bestioles plus que féroces...

NOUVEAU

- 100% TESTS
 - 100% TRUCS & ASTUCES
 - 100% ACTION REPLAY
 - 100% GAME GENIE
 - 100% DIALOGUE
 - 100% BANZZAI
 - 100% SUR LE
- ## 3615 KONSOL



Dès le départ, après un inquiétant « Welcome to Jurassic Park », je suis agressé de toutes parts par des compsognathus (ce sont des petits dinosaures de la taille d'un caniche, mais en plus affectueux). Avec mon pistolet électrique, je ne vais pas aller bien loin. Heureusement, la vue aérienne vous permet de me trouver une nouvelle arme. Je peux en posséder deux à la fois, de deux catégories différentes. Cette vue vous fait découvrir des décors de toute beauté malgré une dominance dans les verts et les marrons, mais nous sommes dans Jurassic Park, pas dans un autre jeu.

Ma première mission consiste à réparer l'électricité. Mon instinct me dit que je suis dans le Nublar (Nublar est la traversée d'une forêt dense). Je me trouve devant une grotte dans laquelle il me faut pénétrer. À l'intérieur, la vue de haut laisse place à une vue en 3D, encore jamais vue sur console. En effet, vous parcourez des couloirs comme si vous y étiez. Les méandres de couloirs sont stockés en vraie 3D sur la cartouche et une texture bitmap (un vrai décor, qui n'est plaqué sur les murs. En plus, des objets agrémentent sensiblement le décor, histoire d'avoir encore plus de réalisme : des plantes, des caisses, des tables, etc. Bien sûr, des ennemis hantent ce dédale obscur : des vélociraptors, qui sont de terribles chasseurs, et



Reprenant une scène du film, cet endroit voit sans cesse passer ces autruches préhistoriques. Presque un vol d'étourneaux !



Attaque surprise de deux raptors surgissants des buissons. La seule solution : jouer du bazooka !



Voici le Visitor Centre. Un endroit par lequel vous repasserez souvent, normal, c'est le point central du parc. C'est à cet endroit que vous remettrez en marche les ordinateurs et que vous fermerez l'entrée du "Raptor Pen".

peu partout dans le parc. Voilà de quoi vous occuper. Signalez aussi que parmi les obstacles qui vous attendent, vous aurez droit à des labyrinthes dans des jungles infestées de pachycephalosaures (aaattchoum !). Vous vous ferez encore courser par des galimimus et par d'énormes triceratops. Enfin, pour couronner le tout, quand la musique est terrifiante, faites très attention au terrible tyrannosaure rex (le cet carnivore !). Jurassic Park est un jeu d'arcade et de recherche superbement réalisé. Les seuls points faibles résident dans une maniabilité parfois douteuse et des tests de collisions parfois étonnants. Bref, c'est tout de même une belle aventure qui reprend les moments forts du film : à posséder !

Lion : un animal de l'ère contemporaine, les



Tel un char d'assaut, le Triceratops fonce droit devant. Normal, il a senti une odeur (celle de Liolo) !



Miam miam, c'est l'heure du déjeuner. Pas pour vous mais pour cet adorable petit Tyrannosaure.

Il faut aussi jongler avec les terminaux des ordinateurs (ils sont dans les labyrinthes en 3D) pour ouvrir certaines portes, rétablir les communications et ouvrir les portes extérieures pour augmenter la vue aérienne du jeu. Quant aux missions, sachez qu'il faut, dans l'ordre : (après avoir rétabli le courant) réactiver votre détecteur de présence ; bloquer l'accès, qui permet aux raptors de se déplacer de leur nid jusqu'au centre des visiteurs ; les empêcher également de s'enfuir en bateau ; vaincre et détruire leur nid (après avoir vaincu eux !), demander du secours avant de s'envoler en hélicoptère ! En plus, il faut ramasser dix-neuf cents de dinosaures qui sont éparpillés en



Sur le tour du Visitor Centre, vous trouverez la carte d'identité de l'ordinateur qui vous servira utilement.



Court moment de répit pour se revitaliser.



Vous utiliserez souvent les ascenseurs pour vous déplacer.



Dégagez vous vite de la zone de ce raptor.



Dans la cuisine, l'air est chaud et il y a un dinosaure.



Un pachydaïs est dans la cuisine. Attention !

LES STARS DE JURASSIC

De gauche à droite : ● Dr Alan Grant : Le paléontologue. C'est lui que vous dirigez pendant tout le jeu. Il adore les squelettes poussiéreux mais pas les gosses.

● Dr Ellie Sattler : La petite amie de Alan Grant. Paléobotaniste, elle est ambitieuse et impatiente, elle aimerait bien se marier avec Grant et avoir des enfants !

● Lex : La petite fille de John Hammond. Lex a douze ans, elle est un peu garçon manqué. Elle se prend pour un génie de l'informatique !

● Dr Ian Malcom : Un mathématicien adepte de la théorie du chaos. Toujours habillé en noir, ce gars vous fera marrer si vous allez voir le film.

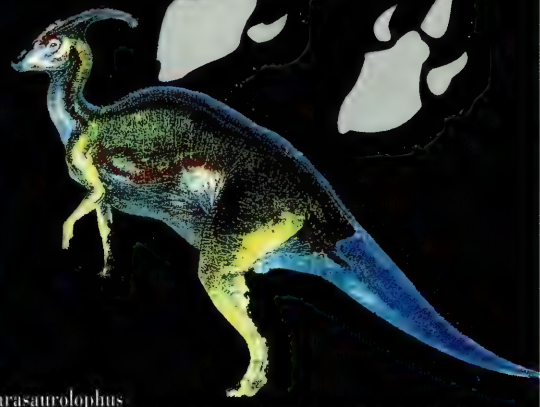


BIENVENUE À JURASSIC PARK !

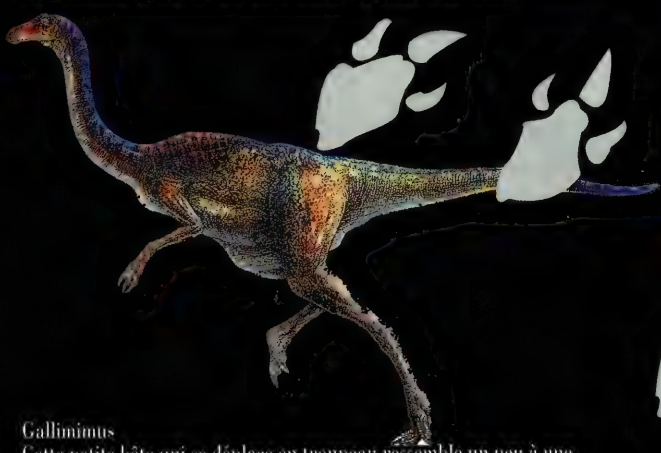


Il a l'air gentil comme ça Dennis Nedry, mais c'est un pourri de première. Un Dilophosaure mettra tout le monde d'accord. Belle fin... non ?

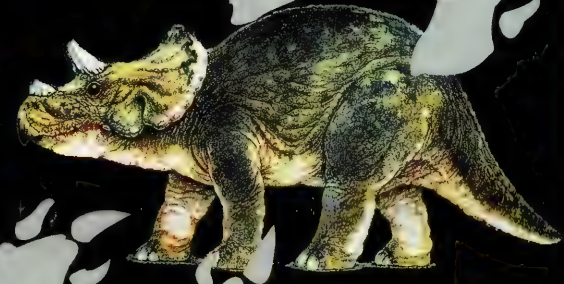
Dilophosaure
Ce dinosaure de taille moyenne se ballade surtout dans les couloirs de Jurassic Park. Il a l'air tout gentil, jusqu'au moment où sa crête se déploie. Ah j'oubliais, il crache un venin mortel et plutôt brulant...



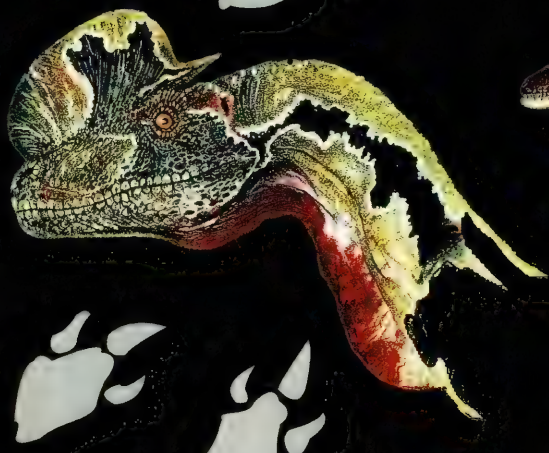
Parasaurolophus
Ce dinosaure vous ne le verrez ni dans le jeu, ni dans le film (enfin je crois). En fait on le met parcequ'il ressemble au nouveau rédacteur en chef adjoint. Il a cette tête une fois qu'il a terminé une partie de Super Bomberman !



Gallimimus
Cette petite bête qui se déplace en troupeau ressemble un peu à une autruche. Il court extrêmement vite et sa force provient de son extrême rapidité qui l'empêche souvent de se faire bouffer par les gros prédateurs, genre Tyrannosaure Rex.



Triceratops
Ce mastodonte, mélange d'éléphant et de rhinocéros est herbivore. Son moyen de défense : une charge violente, ses trois cornes nasales en avant. Pendant le jeu, suivez les indications affichées sur l'écran, elle vous avertissent de la présence de cette bestiole.



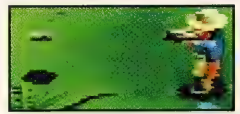
Gros plan sur ce charmant reptile qu'est le Dilophosaure. Ici vous pouvez l'admirer version crête repliée. Il a l'air d'un gentil toutou, sauf qu'il ne rapporte la baballe !



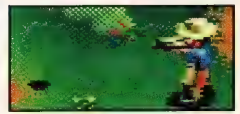
Raptor
Ou plutôt Velociraptor. L'un des dinosaures clé du film et du jeu. En effet vous le rencontrez souvent dans les couloirs pendant les scènes en 3D. Ce carnivore au tempérament redoutable attaque toujours en groupe.



Le triple tir est l'une des deux meilleures armes, choisissez la vite.



Le tir normal est vraiment nul. Prenez-le uniquement en cas de besoin.



La bombe de gaz n'a rien de bien génial. On évite à tout prix, merci.



La seringue paralysante ne tue pas les ennemis. Trop pacifique, pas efficace.



La roquette et la deuxième meilleure arme. Rapide puissante, la perfection !



ARCADE/AVENTURE

OCEAN - 1 JOUEUR

Océan ne nous déçoit pas avec ce jeu qui se hisse à la hauteur du film.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	88%
SON	92%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	93%

INTERÊT 93%



ACTION GAMES



MECHWARRIOR

3017 : les parents du jeune Harry sont tués par les guerriers de la Lance Noire. Dix ans plus tard, ce dernier décide de les venger et part remplir sa mission à bord de son robot ultra-sophistiqué, pour un combat Battletech sans merci avec d'autres Mechwarriors aussi puissants.

SUR : SNES



GP-1

Treize des plus grands circuits internationaux de Grands Prix moto sont à votre portée ! Sur lequel choisirez-vous de vous mesurer à l'élite des pilotes : Suzuka au Japon connu pour sa technique ou Hockenheim en Allemagne pour sa rapidité ?

SUR : SNES



DRAGONBALL Z

Retrouvez les personnages du dessin animé, Sengoku, Vegeta, Frazer et tous les autres dans un fantastique jeu de combat. La grande diversité des coups et des mouvements font de Dragonball Z un jeu d'arts martiaux surprenant par le réalisme et la rapidité de l'action.

SUR : SNES



POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "S.O.S" NINTENDO (1) 34 64 77 55



ATLUS ACTIVISION

BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

LE BUTEUR



GAME BOY™

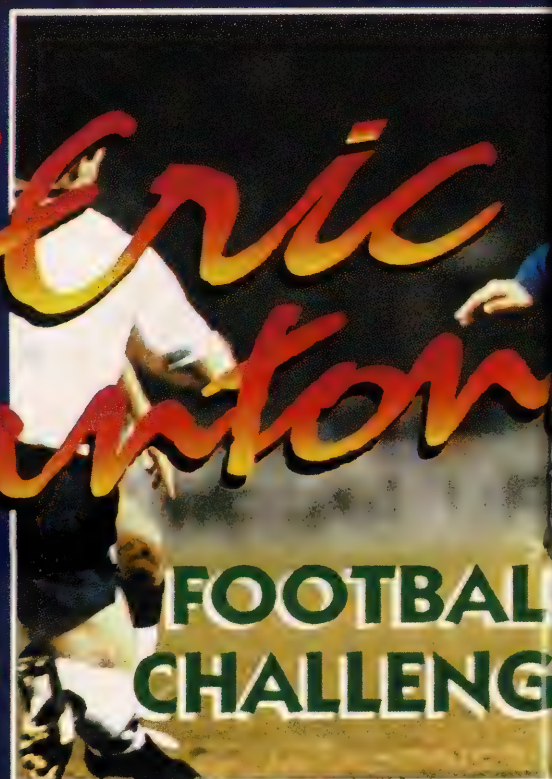


36.15
LUDI
GAMES



Nintendo®

LICENSED BY



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ET C'EST PARTI...

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !

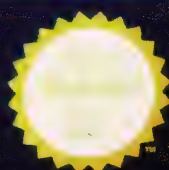
Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

C'EST TOI !



elite



**COMMANDE
TON SUPER TEE-
SHIRT
ERIC CANTONA
(VOIR À L'
INTERIEUR DE LA
BOITE)**

OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la stratégie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

**SPECTACULAIRE,
MANIABLE, RAPIDE
ET TRES
PERFORMANT. POUR
TOUS LES
INCONDITIONNELS
DE FOOTBALL ET LES
FANS DE CANTONA !**

NOM: CANTONA
PRENOM: Eric

DATE DE NAISSANCE: 24/05/66
TAILLE: 1,87 m

PROFESSION: Footballeur
CLUBS: Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier,
OM, Nîmes, Leeds, Manchester United.

PALMARES:

28 sélections nationales, 10 buts depuis
le début de la saison.

QUALITES PARTICULIERES:

- Très bon remiseur
- Très bon touché de balle
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Faculté de décalage pour un partenaire



J'étais inévitable de parler du dessin animé créé par madame Rumiko Takahashi, à qui l'on doit *Urusei Yatsura*.

Frederique (Ukyo)
Elle vous attend sur une crêpe géante.

Le jeu met en scène treize personnages du DA (dont un secret !). Ils combattent les uns contre les autres, en deux manches gagnantes comme dans Street Fighter II. En vrac, on trouve : Genma, le père de Ranma qui se transforme en Panda à l'occasion (!) ; Ranma kun, sous sa forme naturelle ; Ranma chan, le même mais en fille ; Adeline, qui doit se marier avec Ranma par décision



**n'hésite pas à utiliser tous les
moyens pour vous en faire voir
de toutes les couleurs.**

King
Il a changé
le jeu des
tendo en
casino. Ce
malade du
jeu de
hasard
r tous les
faire voir
s.

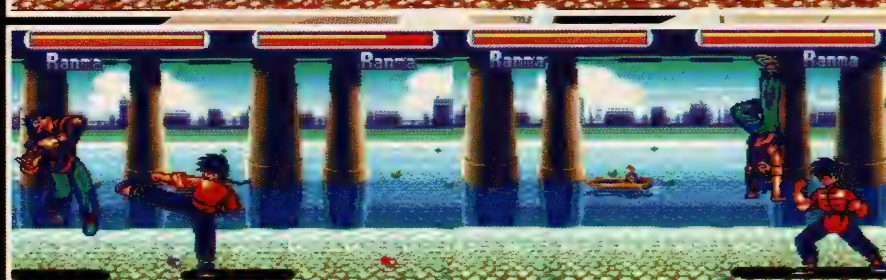
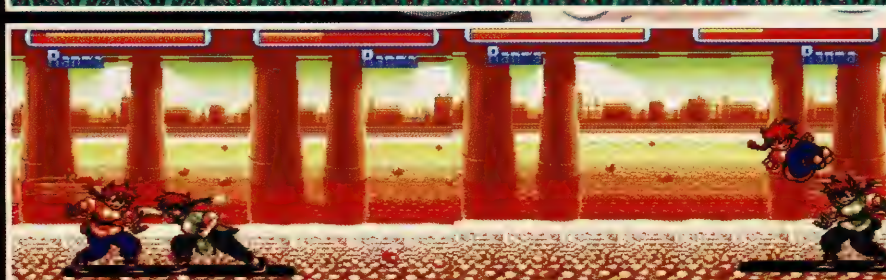
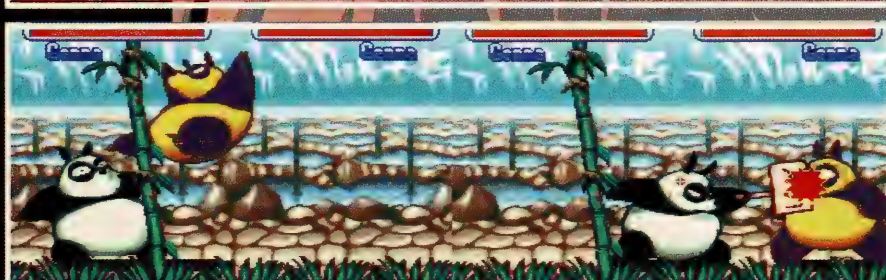
Shampoo souhaite embrasser son amoureux stupéfait ? Pas tout à fait ! Elle l'enlace plutôt pour l'envoyer dans les roses.

commune des parents ; Panty-hose, un combattant très puissant qui se change en taureau ; King, un habile joueur de cartes ; Gosukungi, un garçon très mystérieux ; Bambou, une chinoise éprise de Ranma ; Frederique, la crêpière ; Matthias, le myope ; Roland, le pire ennemi de Ranma et Happosai le perso caché.

En comparant le jeu au dessin animé, on remarque que les graphismes sont très fidèles. Les personnages ont conservé les mêmes mimiques qui en font toute la saveur. Même si les mouvements et les coups sont beaucoup moins variés que dans Street Fighter 2, ils sont originaux et pleins d'humour. Ne ratez surtout pas les tronches des persos qui encaissent un coup : les yeux révulsés et la bouche déformée ! Hilarant ! Contre l'ordinateur, vous avez le choix entre dix personnages avant de démolir les autres. Les raisons, qui vous poussent à combattre, vous

- 100% NINTENDO™
- 100% 3615 KONSOL
- DES CENTAINES DE TRUCS & ASTUCES
- DES ACTION REPLAY
- VENDRE, ACHETER ECHANGER
- DIALOGUE EN DIRECT TOUS LES MERCREDIS AVEC LES JOURNALISTES DE BANZZAI SUR LE 3615 KONSOL





Adeline
Elle se bat devant le dojo de la famille Tendo. Genma et Gristide (Shen) souhaite la marier à Ranma pour qu'il dirige le dojo. Dar, dar ! les mariages arrangés !

Bambo
Elle vous attend sur un téléphérique. Cette jeune chinoise, qui rêve d'épouser Ranma, ne vous fait aucun cadeau. Son charme vous séduira plus que sa force.

Genma
Il combat près du lac San-ryo, où se trouvent les mares magiques présentes dans le dessin animé. Chacun de leur nom se termine par "Shen" : "Là où s'est arrêté..."

Ranma Chan
Sous un pont, au soleil, touchant, elle s'estogne ! Elle ne vous fera certainement pas de cadeaux. Attention à ses poings rapides !

Ranma Kan
Il se bat à l'aube, sous le même pont que Ranma Chan. Vous avez intérêt à être bien réveillé pour affronter cet adversaire qui est un des plus coriaces au combat.

Roland (Ryoga)
toujours un peu paumé sur les bords, vous attendra sur le toit du "Farinkan Koko" : si vous préférez c'est "le collège des Bleuets" comme on peut l'appeler !

1	First Up	1
2	Second Up	2
3	Third Up	3
4	Fourth Up	4
5	Captain	5

Vous pouvez jouer à deux en mode championnat.

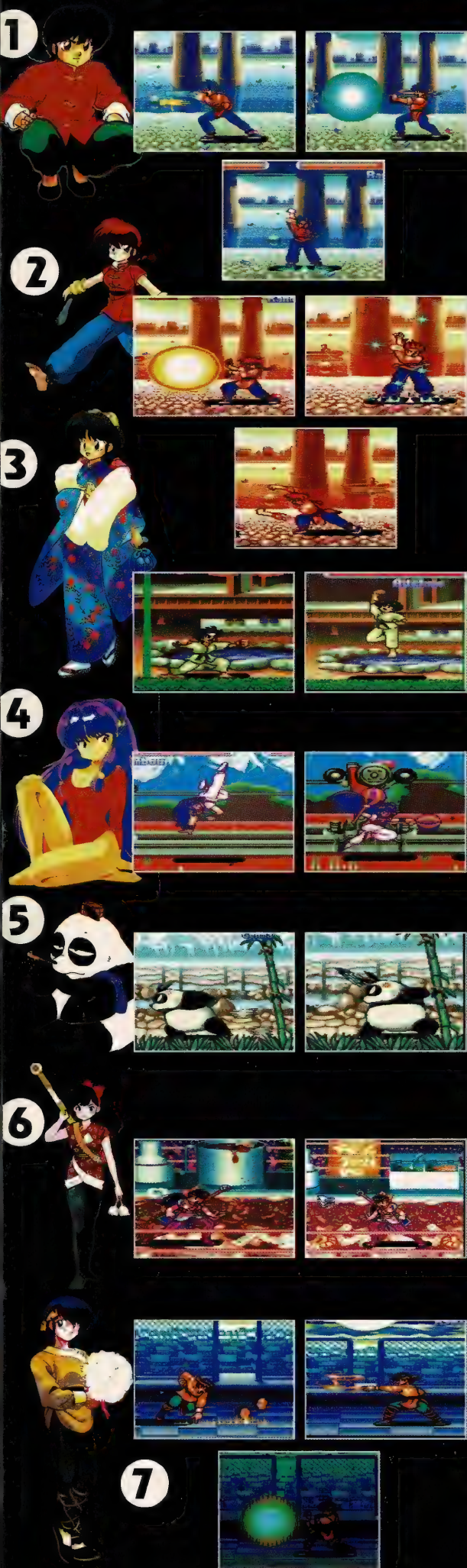


La belle Shampoo (Bambo pour les « dorotheïstes ») possède un charme troublant, et une force quelque peu inhabituelle !



Le préviseur Kuchô a écrit les histoires sur lesquelles les protagonistes du jeu s'affrontent.

serait d'ailleurs par le conseil du... ne sont pas trop... à réaliser. Ils sautent et... protégés grâce à des configs... aciales. Pour se protéger ou... sauter avec les boutons et non... avec le paddle, il suffit de... sélectionner une option dans le... menu du même nom ! Simple... non ? En mode deux joueurs... chacun peut jouer avec le même... personnage. De même, treize décors... sont disponibles pour vous affronter... Chacun d'eux rappelle un lieu du... dessin animé. Un mode Team Challenge... équivalent au mode Group Battle de...



1 = Ramma Kun
Il peut réaliser le "Hi Ryuu Shoutenha" et le "Tenshin Amaguriken" qui sont des coups terribles.

2 = Ramma Chan
Il possède (c'est bien logique !) tous les mêmes coups que son alter ego masculin.

3 = Adeline (Akane)
Elle a une sorte de Dragon Punch à la Ryu et un coup de poing en fonçant droit devant.

4 = Bambo (Shampoo)
La petite chinoise adore vous surprendre en vous soulevant du sol avec ses pieds.

5 = Genma
Le Panda réalise des coups de poing rapides, à la E. Honda, ainsi qu'un méchant coup de bélier.

6 = Frédérique (Ukyo)
L'amoureuse de Ramma balance des pelles métalliques et des poignées de poivre.

7 = Roland (Ryoga)
Il réalise le "Bakusaiten Ketsu", une technique apprise avec la grand-mère de Shampoo.

8 = Matthias (Moose)
Il utilise un tas de trucs qu'il sort de ses manches. Ce petit canard est un vrai magicien !

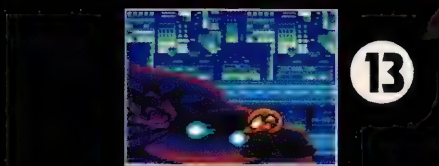
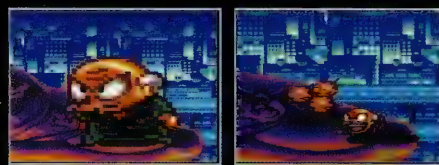
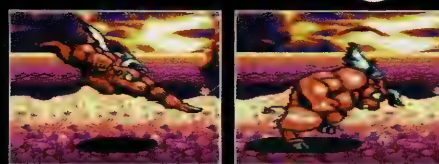
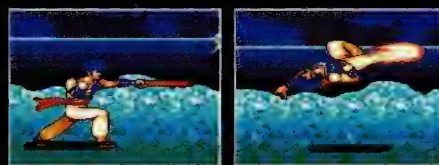
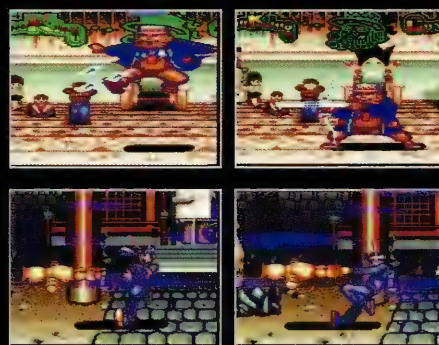
9 = King (Bakuchi)
Le roi du jeu n'est pas très régle, mais c'est un bon personnage pour un joueur débutant.

10 = Hikaru Gosankugi
L'ami de Ramma utilise une petite poupée vaudou en bois pour frapper ses adversaires.

11 & 12 = Panty-Hose (Pansuto Taru)
C'est un monstre redoutable depuis qu'il est tombé dans la mare "Nihuoomanmaonichuan".

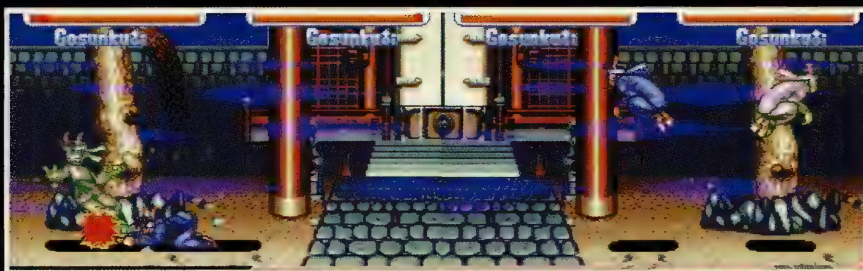
13 = Ernestin (Happosai)
Le maître vénéré est craint par tous. Il vous surprendra avec le "Happo Dai Karin" !

Vous savez maintenant l'essentiel sur tous les personnages du jeu. Je tiens à remercier chaleureusement Sam le pirate, pour les magnifiques images et les précieux renseignements qu'il nous a fournis !

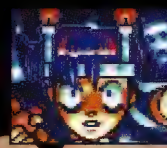


Ramma c'est de la baston à la sauce "Street". Graphiquement, on se régale car ce jeu est une véritable parodie des habituels jeux de baston avec une indéniable pointe d'humour.





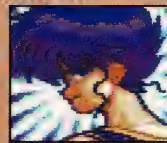
Hikaru Gosunkugi
Il vous attend de pied ferme devant un temple. Ce garçon pousse des cris bizarres quand il prend des coups. Apparemment, c'est normal !



Matthias versus King : qui de deux l'emportera.



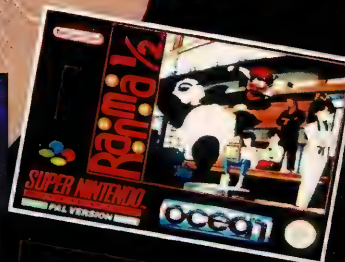
Dorothee
C'est chez elle que Panty-hose enlève Adeline. Ranma et toute sa bande l'ont au secours de la pauvre fille retenue prisonnière par l'horrible méchant.



Genma s'exprime avec des pancartes : il ne parle pas !



Panty-hose
Sous cette nouvelle forme, monsieur "bon résilia" est très puissant. C'est aussi un maître de bonne taille aux coups vraiment surpuissants.



Ernestin
C'est le père coché de Jan. Pour l'obtenir, appuyez en même temps sur R, A et... au moment de choisir le décor. Un est quand même gentil, se voit le dévoiler !



COMBAT	
OCEAN - 1 À 2 JOUEURS	
Un jeu de baston qui n'égale pas Street Fighter 2 Turbo mais qui renouvelle bien le genre ! Merci Ocean !	
GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	92%
INTERÊT 91%	
400	500



Qu'est-ce qu'on se marre ! En vérité, le combat est terminé. Les gagnants se marrent, les autres sanglotent dans un coin !



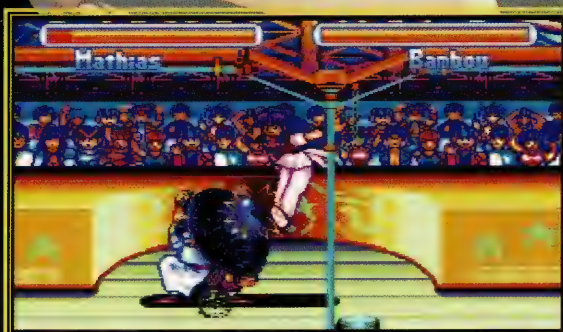
Devant le temple mystérieux, la lutte sera chaude pour la victoire.



HapPosai ruse toujours pour avoir ses adversaires.



King sort le grand jeu ! (Un jeu de cartes en l'occurrence !)



Matthias est amoureux de Shampoo. Il est pourtant obligé de l'affronter. C'est dur d'aimer !

Street Fighter II, est également accessible. Au final, Ranma 1/2 est un jeu de baston très sympa. Des musiques et des bruitages en nombre contribuent à créer une

ambiance particulière à même de séduire tous les fans du dessin animé. Des reprises comme ça, on en redemande !

Lionma 1/2

ACHAT
ECHANGE

LE MAX POUR TON FRIC

Echange de Jeux
50 F sur S.N. MD
30 F sur GG, GB

CLIC PHOTO VIDEO

88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Metro - Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées



INDIANA JONES

et la

DERNIERE CROISADE

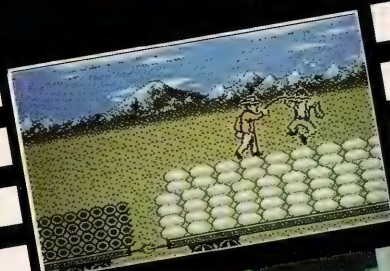


REPLONGEZ-VOUS DANS L'UNIVERS DU FILM ...

VOTRE MISSION, SAUVER VOTRE PERE ET RETROUVER LE SAINT GRAAL AVANT LES ALLEMANDS. PRENEZ VOTRE FOUET, VOS ARMES, ET PREPAREZ VOS POINGS ! ATTENTION, VOTRE TEMPS ET VOTRE ENERGIE SONT COMPTES ! COUREZ, SAUTEZ, GRIMPEZ, DES CATACOMBES VENITIENNES AUX GROTTES DU MOYEN ORIENT, A TRAVERS 6 NIVEAUX SEMES D'EMBUCHES, QUI RETRACENT FIDELEMENT LA FABULEUSE HISTOIRE DU FILM...

Nintendo®

GAME BOY®



Le jeune Indy doit affronter le pillard de trésors archéologiques qu'il retrouvera des années plus tard, dans sa quête du Saint Graal... Echappez-vous de ce train transportant un cirque en évitant girafes, rhinocéros et lanceurs de couteaux !

Le père d'Indy, le Professeur Henry Jones, a disparu à Venise alors qu'il cherchait le Saint Graal, coupe sacrée contenant l'élixir de l'immortalité... C'est dans les catacombes de Venise qu'Indy trouvera l'X et le bouclier du chevalier.

Oh surprise! La sortie des catacombes donne sur la terrasse d'un grand café très chic de Venise...

Indy arrive au château de Brunwald, à Berlin, pour délivrer son père prisonnier des Nazis. Escaladez les murs du château pour retrouver Henry Jones et les quatre morceaux de son précieux carnet de notes...

Indy et son père s'échappent du château et rentrent à Venise, poursuivis par les Allemands... Zut, le père d'Indy a oublié son carnet de notes... Demi-tour !

Deuxième fuite : abandonnez le side-car pour monter dans le zeppelin, ce gros ballon dirigeable dans lequel le père d'Indy fera semblant de lire un journal allemand... en le tenant à l'envers !

Vous êtes repéré... Trouvez la clé pour démarrer le petit avion de secours et filer au Moyen-Orient. Attention ! Les soldats Allemands sont toujours là et vous tirent dessus... Evitez les tirs ou vous perdrez des vies.

Le Professeur Jones a été touché et son seul espoir est que son fils retrouve le Graal. Indy va devoir passer trois épreuves périlleuses : sur des pierres gravées bancales, et faire le saut de la foi. Le Graal n'est pas loin !

The End



UBI SOFT
Entertainment Software

INDIANA JONES
DERNIERE CROISADE

**APPELLE
VITE AU :**

36-68 68 77

(2,19 Frs une minute)

**JOUE et GAGNE le
Top des Tops
des consoles**
(Néo-Géo, Jaguar,
Mega CD II, 3DO...) et tous les jeux
LUDI GAMES
(F1 Pole Position,
Eric Cantona...)

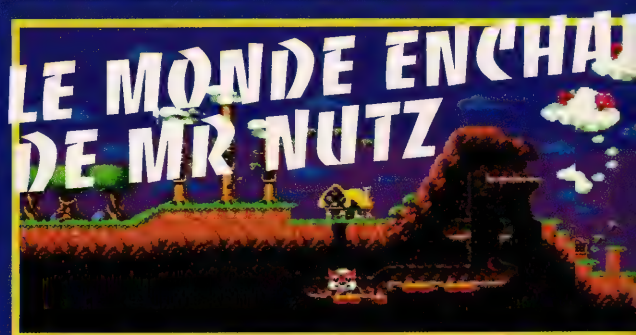


36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

TEST

MISTER NUTZ

C'était le 26 octobre 1993 : comme tous les matins, je me lève à 9 heures, je fais mon lit en vitesse, m'habille, me brosse les dents... Et je pars bosser... Jusque là rien d'extraordinaire, d'ailleurs comme d'habitude, chemin faisant j'embraye sur un petit "Super Street fighter 2" matinal dans ma salle d'arcade préférée. La forme revient : direction la rédaction.....



L'araignée est un monstre facile à battre. Rebondissez sur sa tête et évitez ses petites sœurs qui descendent du sommet de l'écran.

une question me trottait dans la tête : "Georges va t-il me dire la vérité, toute la vérité, rien que la vérité ?" baraqué, fringué en costard s'approche : "Salut ! Je suppose que t'es David de Banzzaï. Franck



PASSAGES SECRETS
DES PASSAGES SECRETS, IL Y EN A DES DIZAINES DANS MISTER NUTZ. LE PREMIER QUE VOUS RENCONTREZ SE TROUVE DANS LE PREMIER NIVEAU. LÀ IL SUFFIT DE RENTRER DANS LE TRONC D'ARBRE. A VOUS DE TROUVER TOUS LES AUTRES, MAIS POUR CELA, VOUS DEUREZ PASSER PAS MAL DE TEMPS AUX COMMANDES MR NUTZ EN EXPLORANT LE JEU DE FOND EN COMBLE. BONNE CHANCE ET BON COURAGE ! VOUS EN AUREZ BESOIN !

La journée se présentait sous les meilleurs auspices, quand tout à coup, mon rédac' chef adoré se pointe et m'annonce que je dois tester Mister Nutz. OK. Je m'en vais donc chercher l'éprom dans l'armoire...

Mais où donc est-elle ? Je retourne voir monsieur le Rédac' Chef et lui annonce que nous n'avons pas reçu l'éprom. Problème me dit-il ! Réfléchissant pendant deux petites minutes, il passe un coup de fil, et m'annonce d'une voix sèche : "On n'aura pas le jeu avant quatre

jours. Mais pour avancer un petit peu, va donc chez Ocean (l'éditeur), et demande Georges, c'est notre contact là-bas. Il va te donner quelques précisions sur Mister Nutz. Jolie interview en perspective... Bref, dix petites minutes plus tard, je prends le métro et me rends chez Ocean. Je pensais que ce serait une interview vite faite, bien faite, mais

On sait tous que quand un éditeur sort un jeu, il en dit le plus grand bien pour faire de grosses ventes". Bref, une fois sur place, j'allais enfin savoir la vérité... J'entre donc dans la salle de réception d'Ocean, où je demande à voir Georges. Elle me fait patienter quelques minutes, quand une armoire à glace d'1,95m, super

m'as prévenu de ton arrivée. T'es prêt ? Après avoir gravité un escalier sans fin, et entre dans son bureau. Je m'installe dans une fauteuil moelleux mais, il faut le dire, pas aussi confortable que le sien. Alors, il paraît que tu veux des renseignements sur Mister Nutz, eh bien tu vas être servi. J'y est passé suffisamment de temps pour te dire

MISTER NUTZ EN EST BIENTÔT À LA FIN DE SON AVENTURE MAIS DOIT ENCORE TRAVERSER PREMIÈREMENT LE BONHOMME QUI SE TROUVE SUR SA PLATEFORME, ET QUI POUSSE DE BAS EN HAUT. POUR FINIR, VOUS POURREZ RAMASSER

Des centaines de Trucs & Astuces Pour plus de 150 jeux NINTENDO Super Nintendo, Nes et Game Boy sur le 3615 KONSOL





AVANT CHAQUE MONDE, ON PEUT VOIR SA PROGRESSION, SUR UNE MAP, À LA GHOULS N GHOSTS. FAITES ATTENTION, ELLE VOUS INDIQUE SI VOUS APPROCHEZ DE LA FIN.



Voici une sorcière plutôt pas sympa qui n'aura aucun scrupules à vous liquider. Comme d'habitude, une technique est nécessaire pour la battre.



Ce boss ressemble étonnamment à notre directeur des publications, mais en plus gentil si vous voulez mon avis.

qu'il est excellent. Bon commençons par le commencement : l'histoire est simplissime. Mister Nutz un joli écureuil au pelage à dominante rouge, veut combattre un horrible monstre qui n'a qu'une idée : geler la planète. Voilà une histoire toute faite. Mais une histoire ne suffit pas

pour faire un jeu. Il faut un long travail, sérieux et acharné. Et bien sûr, c'est Ocean qui l'a réalisé. Ça nous a demandé deux ans de boulot, mais nous sommes finalement parvenu à ce que nous voulions : un jeu de plateformes



Ce clown n'est pas là pour vous faire rire mais plutôt pour vous liquider. Attention aux projectiles qu'il envoie !

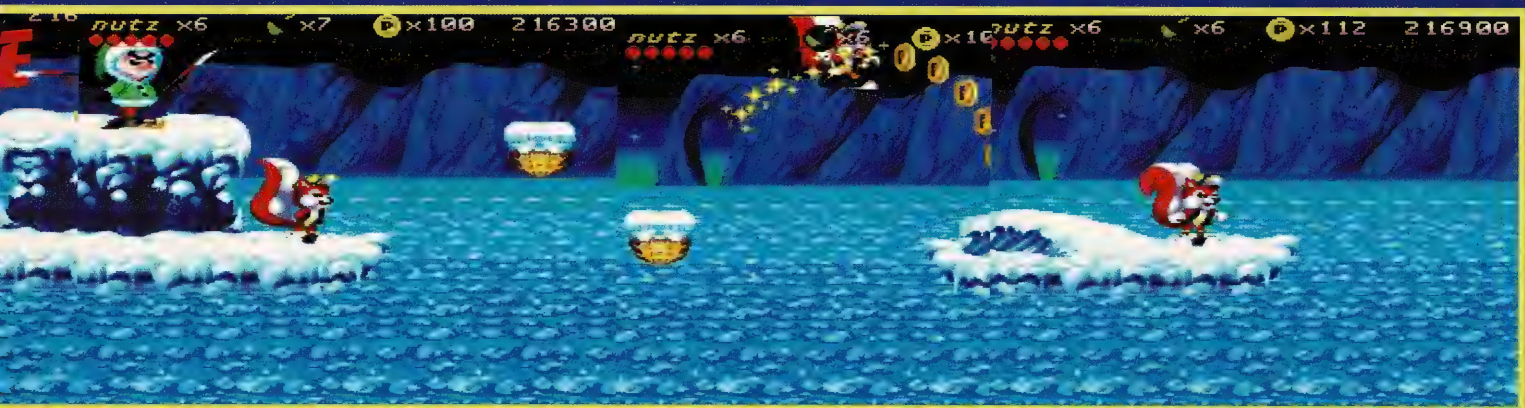


Voici un boss de fin qui ressemble à si méprendre au fameux Yéti. Si vous le blastez, vous en aurez fini.

égalant sans conteste un Mario ou un Sonic".... Il nous joue du bignou me dis-je. Mais j'écoutais quand même la suite. "Mister Nutz se ballade donc dans de très nombreux niveaux, forêts, maisons, grottes, volcans, montagnes, etc. Il rencontre des tonnes d'ennemis différents qui veulent l'empêcher de réussir sa mission. Pour se débarrasser d'eux, 3 solutions s'offrent à lui : sauter et rebondir sur eux, se baisser et frapper avec sa queue, ou leur jeter à la face les noisettes qu'il ramasse le long de son chemin. T'as tout noté j'espère, parce que je ne répèterais pas ! Nutz parcourt donc des niveaux gigantesques, bourrés de passages secrets, tu les trouveras toi même. Graphiquement, ces niveaux sont sublimes. Les musiques accompagnent parfaitement Mister Nutz dans ses aventures. D'autre part, notre écureuil est maniable comme il se doit, très bien animé, comme le reste d'ailleurs.



RSER QUELQUES NIVEAUX COMME CELUI-CI PAR EXEMPLE. LE TOUT DÉBUT NE PROPOSE AUCUNES DIFFICULTÉS, MAIS ÇA SE CORSE BEAUCOUP PAR LA SUITE. IL FAUDRA BIEN SE FAIRE REMARQUER, VOUS LANCE DES HARPONS. VOUS DEVEZ ENSUITE SAUTER AU DESSUS DES LACS GLACÉS, EN VOUS AIDANT DES PETITES PLATEFORMES QUI S PIÈCES QUI VOUS RAPPORTERONT PLUS TARD DES POINTS ! LES AUTRES NIVEAUX SONT DU MÊME GENRE, MAIS LÀ, VOUS NE BÉNÉFICIEREZ PAS D UNE EXPLICATION !



MR NUTZ EN ACTION !

REGARDER MOI CES ANIMATIONS ! MISTER NUTZ PEUT TOUT FAIRE : SAUTER, COURIR, MARCHER, ESQUIVER, SOURIRE, ETC...
NOUS NE VOUS METTONS QUE QUELQUES ANIMES, CAR LES PRENDRE TOUTES, SERAIT UN TROP GRAND LABEUR POUR LES HUMBLÉS TESTEURS QUE NOUS SOMMES !



Faites très attention aux pics, le seul moyen de les éviter consiste à sauter sur les deux plateformes.



Ces plantes carnivores n'ont pas manger de petits écureuil depuis 3 mois. Elles ont même de la bave aux lèvres....

Evidemment, le jeu est plein de petites astuces qui renforcent encore plus l'intérêt. Sans oublier les bonus placés ça et là pour t'aider, et les boss qui ne veulent qu'une chose : te liquider. Après avoir battu l'un de ces derniers, un petit récapitulatif s'affiche à l'écran, il t'annonce le nombre de pièces ramassées et le nombre d'ennemis tués. Et c'est reparti pour un tour".

Après avoir noté tout cela, Georges

me donne quelques précisions supplémentaires et insiste sur la qualité des graphismes, qui selon lui fleurissent avec la perfection. Il me vante la durée de vie de la cartouche énorme (!) vu le nombre de niveaux. Pas de Password m'ajouta-t-il, d'une voix grave et solennelle. Avant de partir, Georges m'assure que j'aurai le jeu entre les mains dans quelques jours, et que j'ai intérêt à ne rien oublier de ce qu'il



Simple : sautez par dessus et le tour est joué !



m'a raconté pour mon test. Sacré Georges, s'il pense que je vais me fier uniquement à ses paroles...

Le 30 octobre 1993, le jeu est arrivé



Cette abeille vous poursuivra sans relâche. Il est donc préférable de s'en débarrasser tout de suite que de la laisser faire.



Pour une fois, vous rencontrez un monstre plus gros que vous. Mais grâce à votre agilité, vous saurez l'éviter sans problèmes.

et je vais enfin savoir si Georges m'a raconté des bobards. "Saperlipopette !!! Ce jeu est superbe. Les musiques sont extra. Sans mentir Mister Nutz est le meilleur jeu de plateformes de cette fin d'année. Georges, pardonne-moi de ne pas avoir cru en toi ! Cette fois-ci c'est moi qui te le dis : Mister Nutz est un jeu de plateformes excellentissime, qui procurera à tous de nombreuses heures de plaisir !"

David l'écureuil



PLATEFORMES

OCEAN - 1 JOUEUR

Enfin un vrai jeu de plateformes sur la Super Nintendo. Bon courage aux commandes de ce super hit !

GRAPHISME	94%
ANIMATION	93%
SON	87%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 92%



LES ARMES... ET LES BONUS

GAUCHE, LES 3 MANIÈRES QUE POSSÈDE MISTER NUTZ POUR SE DÉFENDRE : EN SAUTANT SUR LA TÊTE DE SES ENNEMIS (1), EN DONNANT DES COUPS DE QUEUE (2), OU EN LANÇANT SIMPLEMENT DES NOISETTES (3).

A DROITE, LES BONUS DU JEU : LES NOISETTES QUI VOUS SERVENT DE PROJECTILES CONTRE VOS ENNEMIS (1), LES PIÈCES QUI VOUS RAPPORTENT DES POINTS (2), ET POUR TERMINER LE POINT DE VIE QUI VOUS RÉGÈNÈRE. VOILÀ, ON VOUS A TOUT DIT.

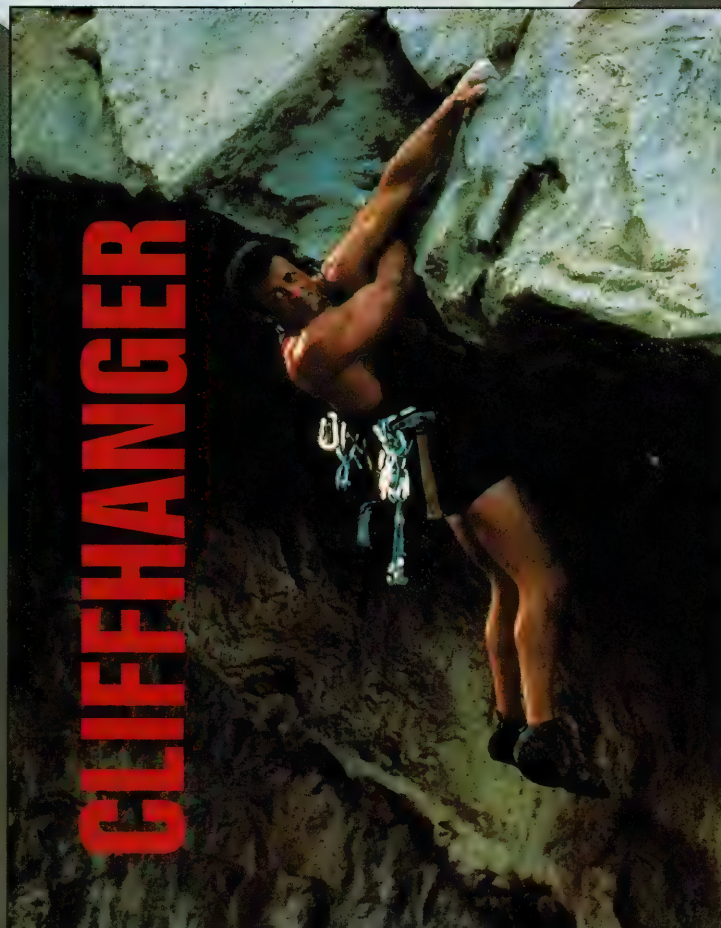
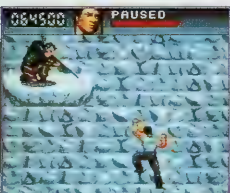
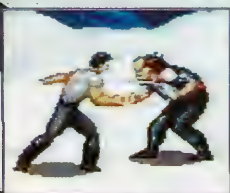


ACCROCHEZ-VOUS!

Action, aventure: Basé sur la superproduction avec Sylvester Stallone, un jeu bourré de terroristes armés jusqu'aux dents, de chutes de pierres et d'avalanches mortelles qui vous rendront la vie impossible.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02*

*(2,19F/minute)



CLIFFHANGER

TEST **PUTTY** SUPER

Après la fabuleuse saga des Last Ninja sur les micros 8 bits du genre C64, la société System 3 se lance dans une toute nouvelle aventure. Son dernier produit, un jeu d'arcade sur Super Nintendo : Super Putty



La soucoupe volante n'est plus très loin ! Encore un p'tit bond et vous réussirez à sauver un Bot. Méfiez-vous de l'abeille !



Voici quelques uns des boss que vous rencontrerez dans votre aventure délirante : un ninja volant, un viking cracheur et un cochon sur son ballon. Un bon moyen pour les éliminer, la magie !

Vous incarnez Super Putty, un héros un peu bizarre : c'est une boule de gomme ! Animée de façon vraiment délirante et très « cartoonesques », Super Putty est toute bleue. Elle se déplace en rampant et en s'étirant comme un chewing-gum déjà mâché (Beurk !). Très pratique pour voyager de plate-forme en plate-forme tel Tarzan sautant de liane en liane avec Jane et Cheeta... mais là, je m'égare un peu ! Putty est donc également programmée pour sauter, écraser (les monstres de préférence !), donner des coups de poings ou se transformer en flaque gluante. L'avantage indéniable de cette



Vous voyez les deux Bots congelés ? Ils n'attendent que vous pour les délivrer ! Mangez un peu avant de partir !

transformation, c'est sa capacité d'absorption. Putty peut alors aspirer divers objets, des bonus et récupérer la force vitale des montres qui se laissent prendre. Enfin, il lui arrive de gonfler pour mieux éclater ! Tous les monstres présents à l'écran tombent alors comme des mouches.

Le champ est libre pour un petit moment. Cependant, n'en abusez pas trop car cela nuit à votre flexibilité et donc à votre niveau d'énergie. À travers quatre zones (Gym, Putty Moon, Dazzledaze Villas et Technofear) regroupant plusieurs



Maintenant que vous avez la magie, vous pouvez redescendre pour manger tout cru un des boss.

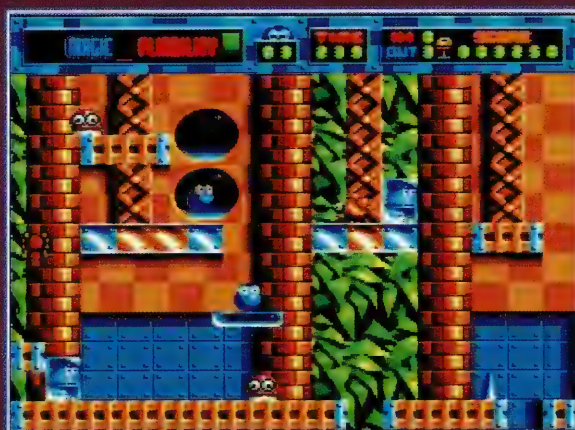
niveaux, Super Putty doit libérer des robots (les fameux Bots). Il doit les ramener à bon port c'est-à-dire à bord de leur soucoupe volante ou dans une cage d'ascenseur. Vous ne choisissez pas c'est selon le niveau ! Ne croyez pas que ce soit si simple car certains Bots sont prisonniers de

blocs de glaces (qu'il suffit de briser avec le poing, d'ailleurs). En outre, on ne peut absorber qu'un Bot à la fois, ce qui vous oblige à effectuer de nombreux allers-retours. Les **boss** de Dazzledaze — le méchant d'un histoire —, vous en feront voir de toutes les couleurs. Au menu de



TRAINING

Voici la map du premier tableau. Rien de mieux qu'une séance de gym pour diriger cette boule de gomme !



Niveau 2 : Putty Moon. Le but est toujours le même, il faut ramener tous les robots à bon port. Pour cela, brisez la glace !





Super Putty est prêt à éclater ! Tous les monstres présents à l'écran vont très bientôt disparaître.



Comme la flèche vous l'indique, sautez sur la plate-forme ! Attention toutefois au flingueur fou avec ses lunettes de soleil.

volant ou le viking qui sont très vulnérable face à la magie. Plus vous avancez dans les niveaux, plus ils sont vastes et plus il y a de Bots à secourir. Et comme si cela ne suffisait pas, le temps vous est compté, alors : hurry up ! Super Putty bénéficie d'une réalisation plus que correcte, vous en verrez vraiment de toutes les couleurs. Chaque niveau est une véritable symphonie de sons et de couleurs. La jouabilité est bonne quoique, au départ, les déplacements de la petite boule de gomme sont un tantinet déroutants. Finalement, il suffit de s'adapter, n'est-ce pas ? Bref, un jeu original avec un concept qui vous collera sans doute à la peau.

Louis Houg

la semaine : des sorcières, des furieux de la gâchette, des escargots, des canards, des martiens, des ressorts, des araignées et des boss pas commodes du tout. Ainsi, le ninja



PLATEFORMES

BANDAI - 1 JOUEUR
Putty s'allonge, s'aplatit, saute, grossit... bref tout plein de cabrioles pour notre plus grand plaisir !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	85%
SON	82%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	85%

INTERET 84%

450 550



Pierre Le Chef, personnage original et maître dans son art, parcourt le globe pour préparer des mets internationaux aux grands de ce monde.

Mais aujourd'hui Pierre est dans un sale pétrin. Les ingrédients nécessaires à ses délices gastronomiques ont pris la clé des champs !

Aidez Pierre à retrouver les ingrédients nécessaires pour son souper en évitant ou éliminant les bactéries et insectes qui risquent de les contaminer. Il faut aussi se méfier de l'ennemi juré de Pierre : Le Chef Noir, cuisinier maléfique.

Vous devez parcourir avec Pierre 48 niveaux, répartis dans 8 pays différents. Pierre parviendra-t-il à récupérer ses ingrédients à temps ou Le Chef Noir va-t-il l'emporter ?



MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.
1 RUE VICTOR HUGO,
35000 RENNES
FRANCE



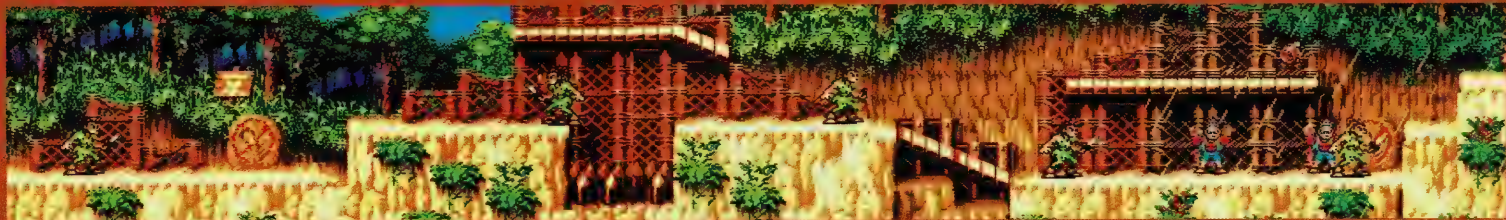
MINDSCAPE



Hook



"Hook", si vous ne connaissez pas, c'est grave, très grave ! "Peter Pan", si vous ne connaissez pas non plus, c'est encore plus grave ! Je suis sûr que quand vous étiez jeune, tout jeune, vous êtes tous allés squatter, remplir et enrichir les cinémas pour regarder le très célèbre et magnifique dessin animé de Walt Disney, "Peter Pan". D'ailleurs, si vous êtes vraiment des fans, vous avez sûrement embrayé sur le "Hook" de Steven Spielberg où Peter Pan, adulte sous les traits de Robin Williams, vivait de toutes nouvelles aventures... Sony s'est donc dit qu'il était temps de faire une adaptation du célèbre film sur la Super Nintendo. Histoire de nous faire plaisir, ou plus simplement pour faire un carton à Noël !



Comme vous pouvez le constater, ce jeu possède un graphisme superbe. C'est le résultat d'un long travail, et d'anciens membres de Capcom qui sont allés travailler chez Sony. Ces personnes avaient déjà travaillé sur Super Ghouls 'N' Ghosts qui est une référence en la matière, et qui était graphiquement superbe. Là, on atteint si l'on peut dire la perfection, ce qui n'est pas pour déplaire. Bref, ce jeu est superbe, et avec ses musiques au charme particulier, je ne m'enfonce jamais. Je sais sûr qu'il en sera de même pour vous, et que vous passerez donc des soirées de folie.

I



Ennemi numéro I : il poignarde tout le monde et est donc très dangereux.

Ennemi numéro II : il tire 3 flèches d'un seul coup qui font beaucoup de dégâts et qui sont difficiles à éviter.

Ennemi numéro III : il fonce sur vous et ne vous lâche pas avant d'en avoir fini.

Ennemi numéro IV : il vous envoie de jolies bombes. Ennemi numéro V : mieux vaut fuir quand vous le voyez.



IV



V



II

LES ENNEMIS

LES BONUS

Bonus I : 100 points. Bonus II : 500 points.

Bonus III : 1000 points.

Bonus IV : 10 000 points.

Bonus V : 1 point de vie.

Bonus VI : vous régénère.

Bonus VII : 1 vie. Bonus VIII : 3 vies. Bonus

IX : une épée plus puissante.

Bonus X : vous octroie un point de vie supplémentaire.



IV



VII



VIII



IX



XIII



X

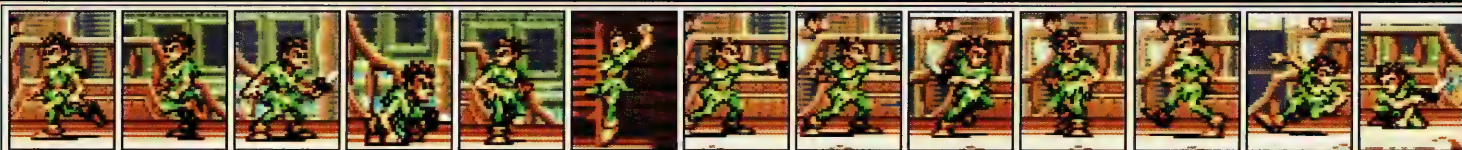
Faire une adaptation de Hook, sur Super Nintendo, est un pari difficile. Eh bien, bravo. Cette adaptation réalisée par

Sony est de qualité (de grande qualité devrais-je dire !), et démontre que rien n'est impossible. Ça saute aux yeux dès le départ de votre aventure, graphiquement et musicalement, le jeu est superbe, je dirai même plus, il est excellentissime, ne soyons pas avare de compliments !

L'histoire du jeu ? Elle est toujours aussi simple. D'après l'intro animé de la démo, Peter Pan a grandi, s'est marié, et a eu deux charmants enfants. Je vous l'avais bien dit : c'est simple ! Enfin, jusqu'au jour où la progéniture de Mister Pan se fait kidnapper par le terrible Hook, plus connu chez nous sous le nom de Capitaine Crochet... Peter Pan, escorté de la fée Clochette s'en retourne au pays de Nulle Part à la recherche de ses kids...

C'est pas les Bahamas !

Le pays de Nulle Part est une île qui se trouve au beau milieu des océans, décomposée en plusieurs niveaux. C'est bien sûr le repère de Hook et de sa bande de malfrats. Elle est bourrée d'ennemis qui veulent vous faire la peau, de pièges qui vous "attendent" bien sagement, de surprises de toutes sortes qui n'en sont pas vraiment (!), de boss (voir l'encadré), et d'un crocodile. Poignard à la main, Peter Pan se fraye son chemin parmi toute cette racaille. Malgré son âge avancé, il effectue bon nombre de mouvements : il marche, saute, court, esquive, frappe, et il vole. Mais pour planer correctement dans les airs, la fée Clochette doit l'investir d'un pouvoir magique, qui



ÇA BOUGE !

Pour bouger, ça bouge. Certes, on n'atteint pas l'animation d'Aladdin sur Megadrive, mais on peut être satisfait du travail de Sony tout de même. Le personnage peut tout faire et c'est un régal pour les yeux de le voir s'animer à l'écran d'une manière aussi parfaite. Je suis sûr d'avoir oublié quelques-unes de ces animations, mais ce n'est pas grave, je vous en propose déjà suffisamment comme ça. Maintenant, à vous de juger !

est tout de même limité dans le temps !

Dans tous les niveaux, vous ramassez les traditionnels et habituels bonus, très utiles dans les passages difficiles et risqués. Ça, vous vous en doutez !

Le tout arrosé en fin de niveau par

les non-moins traditionnels boss assez simples à battre ou à abattre, d'ailleurs.

Enfin Bref, Hook est un jeu d'action très intéressant et passionnant.

Allez, deux défauts à mon goût viennent gâcher la fête. Le jeu est un poil trop facile, et le personnage se

déplace beaucoup trop lentement. Dommage pour un jeu où le héros affronte mille et un ennemis qui lui tombent dessus à tout va. On peut quand même accélérer les mouvements de notre héros en gardant le pouce sur le bouton de frappe, ce qui permet

aux joueurs de vraiment bien s'éclater, mais dans ce cas

bonjour les crampes !

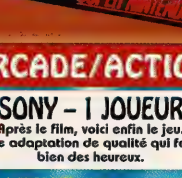
Mais le résultat est là et bien là : ce jeu d'action est excellent et plaira à tous, car c'est un jeu qui manquait cruellement sur la Super Nintendo !

David Crochet



LE PAYS DE NULLE PART !

A la fin du jeu, vous devrez affronter 2 fois le capitaine crochet. Parviendrez-vous à le battre ?



E

B

A

F

D

C

A

B

C

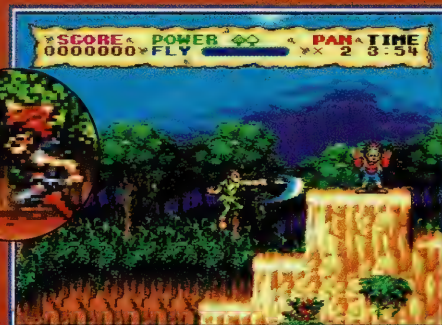
D

Vous vous baladez dans un joli monde rempli d'ennemis quand soudain un boss vous fonce dessus armé d'une épée. Frappez-le, vous êtes en état de légitime défense. En plus, vous pourrez porter plainte !

Cette forêt recèle de beaucoup de pièges, il faut donc être très prudent. De plus, vous aurez à combattre un vieil homme vers la fin du niveau. Il se cache dans son arbre et qui vous lance des glands.

Dans ce niveau, il faut aussi effectuer beaucoup de sauts, et faire attention aux tigres qui vous paralysent. Le boss de fin de niveau est plus facile à battre, je vous laisse découvrir la technique adéquate pour le tuer.

Un monde enneigé très hostile vous attend, avec comme d'habitude un boss à battre. Comment ? En renvoyant ses projectiles. Ce qui n'est pas, comme dirait mon compère Mike, une chose facile ici.



ARCADE/ACTION

SONY - 1 JOUEUR

Après le film, voici enfin le jeu. Une adaptation de qualité qui fera bien des heureux.

GRAPHISME 89%

ANIMATION 87%

SON 80%

JOUABILITÉ 86%

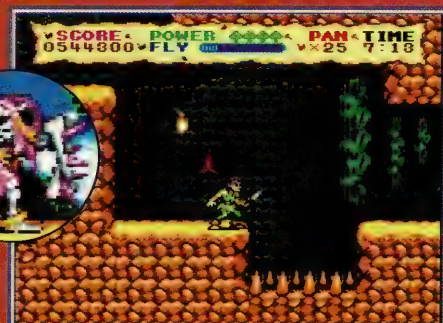
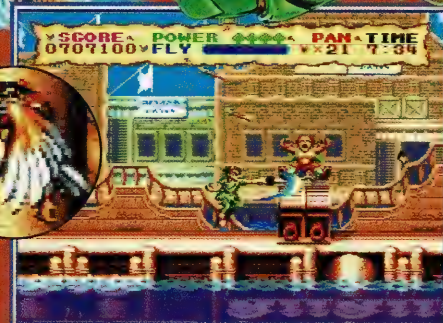
DURÉE DE JEU 81%

INTERET 88%

400 500

Vous entrez dans le repère de Hook. Il est protégé par une véritable armada. Soyez prudent, pour affronter ce boss. Là, aussi une technique est nécessaire. A vous de la trouver !

Une flamme vous suit en éclairant cette grotte. Mais attention, elle peut également vous tuer. Soyez donc sur vos gardes et prenez garde aussi au squelette qui vous barre le passage à la fin du niveau !



TEST

DARKWING DUCK

C'est dur de devenir une star... Quand j'étais petit, mon père me répétait souvent cette phrase. Elle me hantait tellement que je décidais un jour de tenter ma chance aux studios Disney de Supersonic. Mais laissez-moi plutôt vous conter le scénario du film dans lequel je fus engagé.

Je m'appelle Myster Mask, mon partenaire Flagada Johns joue le rôle de mon informateur. C'est lui qui me renseigne sur tous les délits commis et qui me propose des missions.

Act 1, prise 1 :

- My name is darkwing Duck and I have to save...
- Coupez ! Coupez ! Mon cher petit Darkwing, c'est dans un canard français que ton jeu est resté !
- Eh alors ?
- Alors, si tu veux que les lecteurs te comprennent, il faut que TU PARLES EN FRANÇAIS !
- Bon d'accord, c'est pas la peine de s'énervé.

Act 1, prise 2 : Action !

- Mon nom est Darkwing Duck et je dois accomplir une autre mission périlleuse. Dans quelques secondes, Flagada doit m'appeler et m'informer de ma mission.
- Allô, Darkwing ici Flagada. Ta mission consiste à éliminer le clown canard pour que règne la paix sur le

pont de la ville.
- J'y force...
- Maintenant, on tourne l'Acte 2 !
Action !
- Une fois de plus, j'attends un appel de Flagada.
- Dring, dring, dring...
- Allô, c'est Flagada.
- Ouais... c'est moi. J'ai une autre mission pour toi.
- Vas y, accouche.
- Tu dois éliminer des hommes lance-flammes, détruire des hélicoptères, traverser une partie de la ville en ballon avant d'éliminer



Notre héros a presque été ici au prise avec un oiseau de malheur qui a tenté de faire tomber dans cette gigantesque cascade.



Tout droit sorti des studios Walt Disney, ce renard volant et ce Simbad sur un tapis volant feront tout pour t'éliminer.



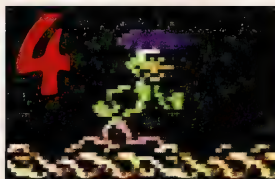
Pour battre cette extraterrestre, il faut tirer sur son antenne placée à la tête. Utilise les flèches pour récupérer les vies.



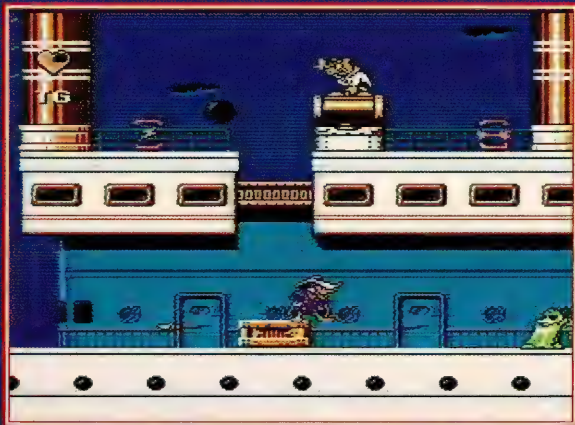
Après l'homme au tapis volant, voici les génies de la lampe et leurs boules de feu destructrices. Une avant-preview d'Aladdin en quelque sorte !



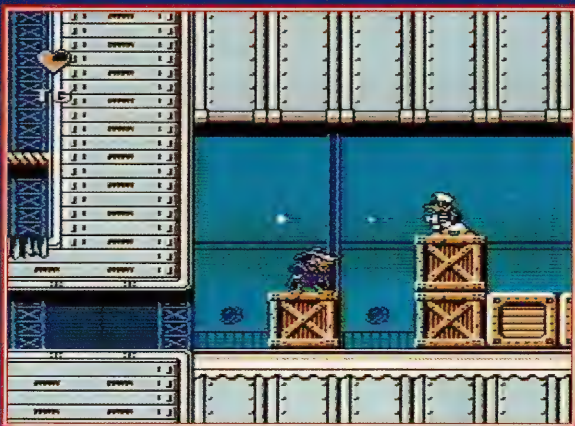
DANS L'UNIVERS DE DISNEY



1 : pour le battre, il faut être très agile et éviter les bananes que son partenaire lance. 2 : pour affronter ce gros canard, tu dois te déplacer sur les deux plates-formes et éviter les caisses qu'il t'envoie. 3 : Dès qu'il se transforme en chien, tire-lui dessus en évitant les gouttes d'eau qu'il projette depuis la plate-forme. 4 : tire-lui dessus et évite les projectiles de son serpent. 5 : détruit avant tout ses machines et, au moment où il vient les réparer, envoie-lui tout ce que tu peux. 6 : reste sur la plate-forme du milieu et tire. Quand tu vois de l'électricité sur son dos, enfuies-toi de celle-ci et reviens quand sa boule d'électricité disparaît. 7 : pour ce qui est du dernier boss, je te laisse la surprise !



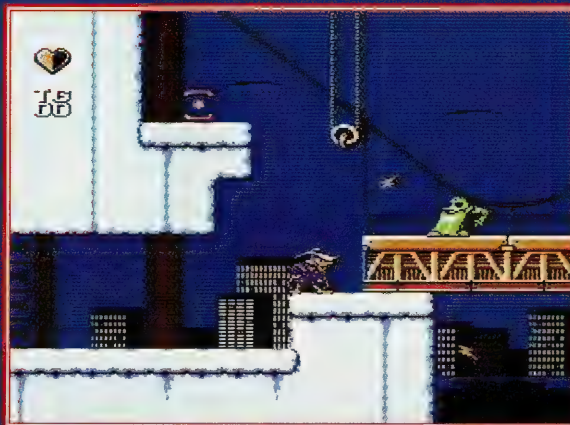
En haut un caponier, en bas une sorte de fantôme qui se protège avec sa cape. À toi de choisir la meilleure solution pour les éliminer.



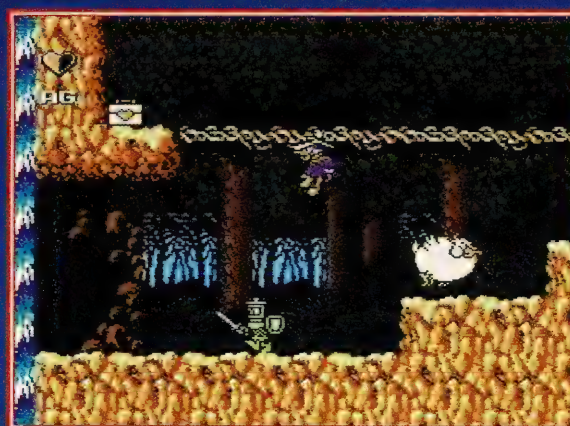
Pour continuer sur les personnages de cartoons, voici une sorte de Popeye remodelé à la façon Capcom.

celui par qui le danger arrive : l'horrible canard loup-garou. Pour y parvenir, tu trouveras, caché dans la ville, trois nouveaux gaz que tu pourras adapter à ton pistolet laser (le gaz lourd, le gaz tonnerre et le gaz flèche). Je dois raccrocher car je crois que je viens d'être repéré. Good Luck !

– Sacré Flagada !
– Coupez... Elle est bonne !
On la garde et on enchaîne avec l'acte 3. Bon, alors Darkwing, maintenant tu ne joues que les scènes de fusillades. Pour les cascades, notre valeureux Rachid est là pour te remplacer. Action !
– Allô Flagada, mission accomplie !



Cette arène descend inexorablement dans la lave animée d'un balancement de droite à gauche : superbe !



L'homme en armure et la grosse poule, qui se dégonfle quand on la touche, n'ont pas l'air de t'apprécier. Tue-les et régénère toi en NRI.

Y aurait-il d'autres missions ?
– Affirmatif ! Ta mission se déroule dans les égouts. Là, tu devras te balader dans des couloirs sombres truffés d'ennemis invisibles, de corbeaux, de crocodiles, et de lapins avant de parvenir au boss, sorte de flaque d'eau à la forme de chien. N'oublies pas que sur ta route, tu

peux ramasser des bonus (trousses de secours, vies, diamants, etc.).
– OK, j'y vole.
– Parfait ! Comme on a pas le temps de tourner les quatre derniers actes, je résume. Dans l'acte 4, tu te retrouves dans une jungle hostile où tu dois abattre un canard et son serpent lanceur de

pierre. Dans l'acte 5, tu te balades dans un décor à la Walt Disney face à des pilotes de tapis et des génies échappés de leur lampe. Tu dois impérativement exécuter un savant et détruire ses machines diaboliques. Dans l'acte 6... Tiens ! Tu l'as déjà tourné en avance celle-là.

– Ah bon ?
– Mais si, avec un chien électrique comme boss de fin.
– Ah, oui ! Je m'en souviens !
– Bon, je termine... Dans le dernier, tu es sur un bateau parsemé de pièges et d'embûches. Pour clore le film, tu dois te battre contre un capitaine et sa machine infernale. Au point de vue technique, Capcom démontre une fois de plus que la NES possède un immense potentiel. Les graphismes sont beaux, les musiques dansantes et le scénario très bien ficelé.

Michaël, « le canard masqué »



ARCADE/ACTION

NINTENDO – 1 JOUEUR

Un jeu de plateformes qui allie classicisme et originalité. Darkwing Duck ne vous décevra pas !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 91%



250

350

NOUS AVONS choisi pour faire la "MAP" un des passages les plus dur. Il s'agit ici de jouer les tarzan en s'agrippant de lianes en lianes et en évitant si possibles les oiseaux et en attrapant les coeurs !



C'est moi astérix (le héros du jeu) et je dois libérer mon compagnon Obélix.

Mon nom à moi c'est Obélix et, alors que j'étais parti à la chasse au sanglier, une armée de romains m'est tombée dessus.



Comme tu peux le remarquer ici, Astérix est au prise avec un terrible bonhomme de neige. Courage !

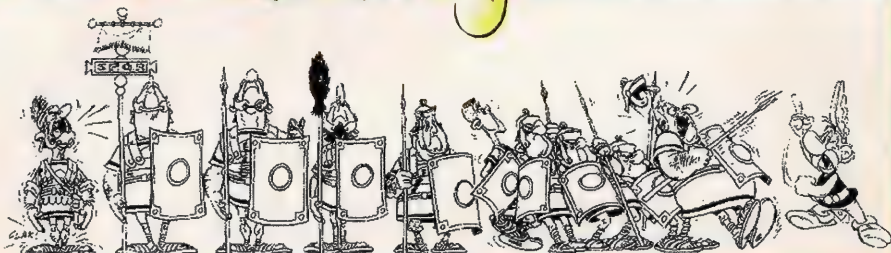
nombreux pics acérés en sautant sur des sangliers pas très contents de me servir de moyen de transport.

On se balladix !

Dans la seconde étape, le monde

ASTÉRIX

LUNDI 27 OCTOBRE : C'ÉTAIT UNE BELLE JOURNÉE D'AUTOMNE, LES OISEAUX CHANTAIENT MALGRÉ L'IMMINENTE ARRIVÉE DE L'HIVER, ET À BANZAI, COMME POUR TOUTES LES AUTRES CANARIES, C'ÉTAIT LA DURE MAIS BELLE PÉRIODE APPELÉE BOUCLAI. IL NE RESTAIT PLUS QUE QUELQUES HEURES POUR TESTER ASTÉRIX NES. FALLAIT POUR ASSURER, FAIRE FISSA !



COURAGE OBELIX, ASTÉRIX EST EN ROUTE !



Dans cette map représentant une partie du premier niveau (en Gaule !), Astérix (vous en l'occurrence !) est amené à combattre à mains nues des sangliers, des troncs d'arbres qui vous envoient des glands et également quelques soldats de l'armée romaine. N'oubliez pas tout de même de casser les blocs A qui recèlent parfois de nombreux bonus et peuvent faire apparaître des clés qui vous conduiront dans des salles secrètes. Pour terminer, buvez la potion magique visible sur cette map pour franchir les obstacles suivants.

Frankix ! Astérix ! As-tu reçu la cartouche d'Astérix Nes. Non Micaélis, elle arrive cette après-midi. Bon Ok ! Sur ce, je m'en fux quéter quelques jeux dans l'armoire très magix pour défouler mon paddle.

Gosh, quel ne fut pas mon étonnement quand je trouvaix le dit Astérix, bien rangé dans sa boîte !

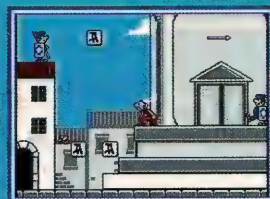
Frankix, espèce d'étourdix ! Pourquoi cette hargne petit bonhomme ? Quoi. Qu'ouïs-je, la cartouchix d'Astérix est déjà dans l'armoire ! ? Répondit-il, étonné. A mon humble avis, rétorquai-je, ce doit être un coursier fantôme de chez Nintendo qui a encore frappé ! Sans perdre plus de temps, j'allumex et commençai une partie. Pour commencer, la

compagnix Infogrames vous propose de choisir l'interfax linguistix (Anglais, Français, Allemand, Gaulois...), bonne idée !

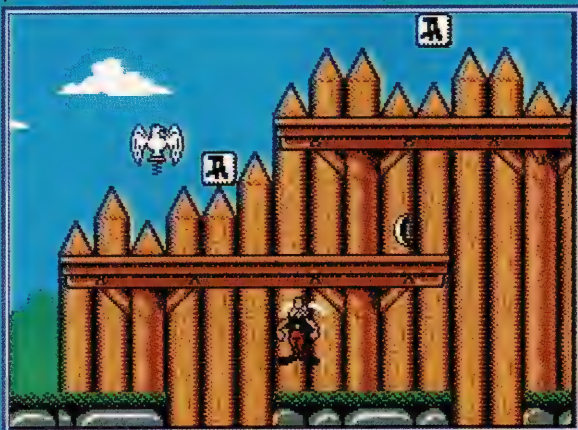
Et l'histoirix ?

Ensuite on apprend qu'il faut libérer Obélix (celui qui est tombé dans la marmite !). Il s'est fait kidnappé par les romains qui veulent le jeter aux lions, les bêtix !

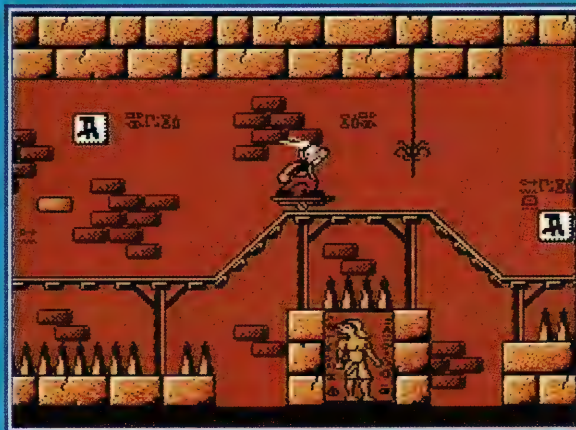
N'écoutez pas mon courage, je me lançais à la poursuite de mon copain, mais la route était semée d'embûches : les arbres me lançaient des glands pendant que les pies me harcelaient de leurs piqués répétés. En plus, les romains essayaient de m'embrocher de leurs épées. Mais c'était sans compter sur ma force surhumaine ! Hormis tous ces ennemis, il me fallait éviter de



A Rome les soldats romains sont à tes trousses !



Astérix vient de boire une gorgée de potion magique et, comme dans la BD, il bondit et fait tourner les ailes de son casque.



Dans les pyramides d'Égypte, vous devez éviter les nombreuses araignées vénimeuses et tenir en équilibre sur un wagonnet.



Si tu prends une clé, elle te conduira dans des salles de ce genre.

ILS SONT FOUS CES BONUS !



VIII

I La potion magique te rendra momentanément invincible.

II les lauriers te donneront 1 vie supplémentaire.

III Après avoir tué

un sanglier, sa cuisse te rendra un point d'NRJ.

IV La clé te

téléporte dans un endroit secret dans lequel tu pourras ramasser un max de bonus.

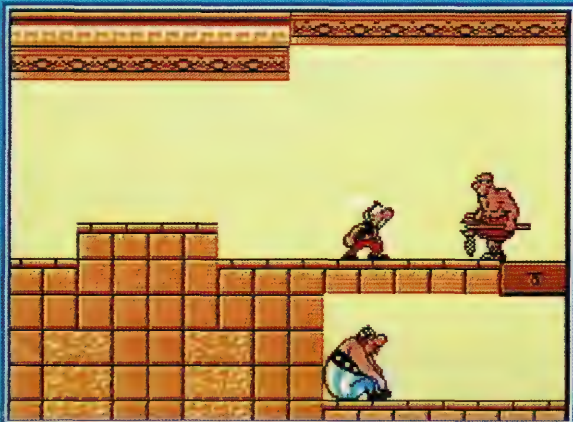
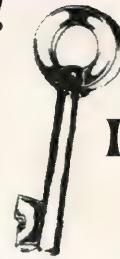
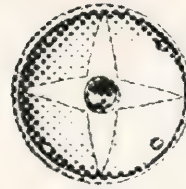
V Si tu collectes 50 étoiles, tu obtiendras 1 vie supplémentaire.

VI L'aile à la même caractéristique que la cuisse de sanglier.

VII L'amphore te permet de gagner 25 étoiles.

VIII Certain bloc recèle des bonus.

IX Le bouclier arverne possède les mêmes caractéristiques que la potion magique.



Plus que quelques minutes et vous rendrez la liberté à votre compagnon. C'est bizarre qu'Obélix se soit laissé faire. Non ?

Je suis Abraracourcix (le chef des gaulois) et j'ai ordonné à Astérix de sauver Obélix.



A la fin de chaque niveau il y a 2 sorties. Prends celle du bas et tu arriveras là !

neigeux de l'Helvétix, les poissons se prenaient pour des piranhas. Pour contraster un peu le tout, dans la troisième étape, Infogrames m'a emmené loin, très loin, jusqu'en Egypte. Là je me balladai dans les



A la fin des 3 premiers stages, tu pourras récupérer des vies en sautant sur ces tonneaux.

PLATEFORMES

INFOGRAMES - 1 JOUEUR

Asterix est un jeu qui plaira aux fans de BD. Le seul reproche que je puisse faire, est qu'il est trop court ce qui le rend un peu trop facile.

GRAPHISME 89%

ANIMATION 92%

SON 90%

JOUABILITÉ 90%

DURÉE DE VIE 86%

INTERÊT 90%

300 400

pyramidix, empruntant moult chariot. Pas facile ! Ma mission était quasi finie car je me trouvais dans la ville de Romanix, c'était la quatrième et dernière étape. Me restait plus qu'à trouver le cachot d'Obélix et à terrasser les restes de l'armée de César et l'unique boss qui gardait Obélix.

Michaël le Gaulois.



Mon sport préféré est le lancer de romains et je le manie à la perfection !

ILS SONT FOUS CES ENNEMIS !

I Le hérisson te piquera les fesses.

II Un oiseau très gênant.

III L'arbre t'enverra des glands.

IV Le sanglier te servira à franchir certains pics.

V Un poisson "pas frais".

VI La catapulte t'enverra des boulets enflammés.

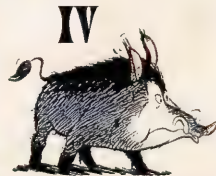
VII Un soldat romain avant le passage d'Astérix.

VIII Le centurion

IX Le symbole SPQR qui fait d'énormes bonds

X Le même soldat romain après le passage d'Astérix.

XI Les pirates des mers.



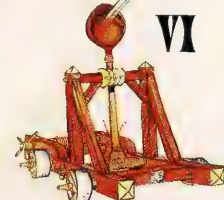
VII



IX



VI



X



XI



VIII

ROAD RUNNER

Super Nintendo
Manip. pour obtenir 75 vies dès le départ : A l'écran titre, appuyer sur la diagonale BAS GAUCHE, R, Y et START. Puis quand apparaît à l'écran "Zipity Splat" presser X. Vous voilà avec 75 vies, de quoi bien commencer la partie !

CYBERNATOR

Super Nintendo
Un truc de dernière les fagots : Dans le premier niveau, n'utilisez que la "Dash Attack" jusqu'au "Guardian", puis dégomez le sans utiliser vos deux revolvers. Vous récupérez ainsi le "Napalm Flame" et ceci pour la partie entière !

MORTAL KOMBAT

Super Nintendo
Les coups, les manips, les boutons :
Parer : R
Poing Bas : B
Poing Haut : Y
Pied Bas : A
Pied Haut : X
Coup de Pied Percutant : Paddle et X
Envolée de Cuisse : Paddle et A
Uppercut : Paddle en bas et B ou Y
Coup de Poing volant : Paddle en Haut pour sauter puis Y ou B
Coup de Pied volant : Paddle en Haut pour sauter puis X ou A
Et lorsque l'adversaire est au contact : Jeter l'adversaire : X
Coup de genoux : A

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Super Nintendo
Cinq vies et cinq continus dans la poche : Au logo "TradeWest", appuyer sur BAS, A, B puis sur START. Le drapeau devient normalement rouge, signe que la manip a réussi !

SUPER TURRICAN

Super Nintendo
Passer les niveaux sans même les terminer vous intéresse ! Rien de plus facile. Mettez le jeu en PAUSE puis pressez R, L, BAS, R, A puis START. Vous entendrez alors une petite musique et le niveau suivant apparaîtra comme par magie ! Cette manip marche pour chacun des niveaux du jeu.

POCKY & ROCKY

Super Nintendo
Select Round : Avec le paddle 1, à la sélection du nombre de joueurs, garder appuyés les boutons X, Y et presser dans l'ordre les boutons suivants A, A, A, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A. Un "pit" "bip" devrait se faire entendre et le select round apparaît. Tous les stages sont disponibles, même le dernier avec son gros boss, le "black Mantle".

ALIEN 3

Super Nintendo
Tableau d'options secrètes : ce code peut-être fait à n'importe quel moment du jeu. Avec le paddle 2, pressez les boutons A, B, Y, X, et sur le paddle 1, pressez le bouton A vous donne l'invincibilité, le B l'anti-collision et le X procure les armes infinies.

B.O.B.

Super Nintendo
Avoir un maximum de "power-up", c'est fastoche : allez à l'écran CONTINU et inscrivez le code 196420. Ne vous inquiétez pas, la console vous répondra que ce password est invalide. Commencez le jeu et vous verrez que les "power-up" seront bien là.

F-117A STEAL FIGHTER

Super Nintendo
Select Round (+ trois missions secrètes), invincibilité : entrez le password suivant 4093CB1, puis allez à l'écran de théâtre des opérations et pressez SELECT. Avec le paddle, vous pouvez maintenant choisir votre mission en appuyant sur le HAUT ou le BAS du paddle. N'ayez pas peur de vous faire descendre en flamme par les avions ennemis, vous ne risquez rien car vous êtes invincible !!

DRAGON BALL Z II

Super Nintendo
Mode Computer VS Computer : choisissez combattants en mode VERSUS. Lancer le jeu puis mettre en PAUSE, appuyer et garder pressés les boutons A, B, Y, X. Retirer la PAUSE et relâcher les autres boutons. C'est devant vos yeux

ebahis que se battont les deux computers.
Julien, 57 Mondelange.

TEST DRIVE 2

Super Nintendo
Vous pouvez configurer votre voiture même pendant la course. Il suffit pour cela d'appuyer simultanément sur les boutons L et R. Pendant la course, vous pourrez sauter par dessus les voitures en appuyant sur le bouton A du deuxième paddle.

CASTLEVANIA 4

Super Nintendo
Au niveau 4, voici la meilleure tactique pour terrasser le boss de pierre : montez sur une des deux plateformes, et tout en évitant les pierres, frappez le au fouet lorsqu'il est près ou à la hauche s'il est loin.
Guillaume, 20 Ajaccio.

FIGHTING SPIRIT

Super Nintendo
Voici quelques codes :
Stage 1 (Kotono) 760-160
Stage 2 (Zazi) 661-037
Stage 3 (Syoh) 771-017
Stage 4 (Beans) 672-726
Stage 5 (Dolf) 742-706
Stage 6 (Rei) 643-655
Stage 7 (Gaje) 753-635
Stage 8 (Sirou) 654-544
Stage 9 (K's) 724-524
Stage Final (Jade) 625-473
Bon courage !

Louis, 77 Bussy St. Georges.

ZELDA 3

Super Nintendo
Comment éviter facilement les éclaires de Agahim : quand il monte tout en haut de la salle, attendez quelques instants et placez-vous sur sa droite ou sur sa gauche (au choix). Normalement il ne devrait pas cracher son éclair meurtrier mais seulement vous regarder dans le blanc des yeux. Profitez de cet instant de répit pour vous replacer devant et pour l'attaquer.
Guillaume, 20 Ajaccio.

STARWING

Super Nintendo
Dans le secteur Y, il est très probable que vous soyez attaqué par plein de "zorglubs" qui ne rêvent que d'une chose : se coller sur votre carlingue métallique pour vous sucer une énergie précieuse. Heureusement, il y a une technique pour les décoller facilement. Il suffit pour cela d'utiliser les

boutons L et R de votre paddle adore.
Les "zorglubs" ne supporteront pas longtemps cette force centrifuge et seront aspirés dans le cosmos.

TECMO SUPER NBA BASKETBALL

Super Nintendo
Choix du niveau de difficulté : dans les matchs de pré-saison, avant de choisir le mode de jeu, placez-vous sur "control" et pressez le bouton A. Le niveau de difficulté apparaîtra.

BULLS VS BLAZERS

Super Nintendo
Voici quelques codes pour jouer avec l'équipe des Chicago Bulls.
1/4 de finale, quatrième manche contre New Jersey : QXZBBKV7
1/2 finale, quatrième manche contre Cleveland : QXXBB3V7
Finale contre les lakers : première manche : QXOBVCV4
deuxième manche : QXOBDCVX
troisième manche : QXOBCCVP
quatrième manche : QXOBFCVF
Code ultime : QXWBBVCV

DRAGON BALL Z II

Super Nintendo
Super coup de la mort qui tue : quand SanGoKu s'est transformé en Super Saya Jin et que vous combattez au corps à corps, effectuez un mouvement circulaire en partant de la GAUCHE pour se finir en diagonale HAUT-DROITE, appuyez immédiatement alors sur B et vous déclencherez un mouvement destructeur à souhait.

SUPER MARIO ALL STARS

Super Nintendo
Action Replay
Super Mario USA :
Vies infinies : 7E04EE05
Super saut activé : 7E04CB3C
Energie infinie : 7E04C33F
Invincibilité : 7E04E130

Super Mario 3 :
Vies infinies pour Mario : 7E073605
Idem pour Luigi : 7E073705
Temps infini : 7E05f009
XX = Change image de Mario : 7E0747XX

SHADOWRUN

Super Nintendo - Game Génie
Tirs infinis : 6DAE-4FA7+FFAE-44D7
Tirer sur les civils vous amuse : CEEF-4DDD
Les points de sort ne descendent pas : 8E69-3DA4

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Nintendo
Cinq vies dès le départ : choisir votre personnage, ensuite garder appuyé les boutons A, B et la direction HAUT du paddle (appuyez en même temps). Ensuite presser START. Au lieu d'avoir les trois vies habituelles vous en obtiendrez pas moins de cinq !

GREMLINS 2

Nintendo
Et hop, tous les codes :
Level 1-2 : BVKF
Level 2-1 : DXNH
Level 2-2 : CGMW
Level 3-1 : NJTD
Level 3-2 : ZFPJ
Level 4-1 : SHMC
Level 4-2 : VLBB
Level 5-1 : NXRD

TMNT 2 - THE ARCADE GAME

Nintendo
Astuce singulièrement marrante mais tout de même difficile à réaliser. Elle permet de remplacer la tortue par Simon Belmont (de la saga des Castlevania). Génialement fantasmagorique non ! ? A l'écran de présentation, pressez 5 fois RESET sur la deuxième manette, attendez que l'écran de présentation réapparaisse et reprenez la deuxième manette une fois de plus pour appuyer 4 fois sur HAUT et A en même temps, 3 fois sur BAS et B, 1 fois sur GAUCHE et SELECT, puis une dernière fois sur DROITE et A. Avec la première manette maintenant, pressez sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A, SELECT, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A et SELECT (oui, pas trop tôt !).

MANIAC MANSION

Nintendo
Truc pour être invisible : avec Razor ou même Syd, prenez le hamster de Weird Ed et mettez le dans le micro-ondes. Laissez-le mijoter quelques instants et sélectionnez ensuite Dave. Rendez le pauvre hamster tout chaud à Weird. Rempli de haine, il vous rendra invisible !

LITTLE NEMO THE DREAM MASTER

Nintendo
Select Round : à l'écran de présentation, faites HAUT, SELECT, GAUCHE, DROITE, A, A et B. Aux choix tous les stages en appuyant sur le bouton

A !

CHESS MASTER

Nintendo
Invulnérabilité : en effectuant un petit roc ou même un grand, pressez pleins de fois de suite sur START jusqu'à ce que votre roi disparaisse complètement de l'échiquier. Une fois disparu turlututu, il vous sera très difficile de perdre (CQFD).

KIRBY'S ADVENTURES

Nintendo - Game Génie
Commencer avec 17 vies : AOVXIYGA
Commencer avec plus d'énergie : YKNZZNYX
Energie infinie : SZEPSVSE

RACING FIGHTER

Game Boy
Comment combattre avec les deux mêmes personnages ?

A l'écran titre, pressez successivement les directions du paddle HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE. Si tout a bien été fait, apparaît alors à l'écran "Command On". Vous pouvez maintenant choisir les mêmes personnages.

WORLD CUP

Game Boy
Quelques codes :
Japon : 22413
France : 03313
URSS : 53013
Espagne : 36313
Angleterre : 17213
Mexique : 49913
USA : 56113
Brésil : 51313
Hollande : 97113
Italie : 08613
Argentine : 01613

BATTLE UNIT ZEOTH

Game Boy
Select Round : attendez la fin de la musique de présentation et pressez simultanément 5 fois de suite sur A, B, et BAS. Il ne reste plus qu'à appuyer sur START pour choisir votre niveau de départ.

SUPER MARIO LAND 2

Game Boy
Comment passer les boss sans encombres : Boss de l'arbre : placez-vous du côté opposé au boss. Attendez qu'il descende un petit peu et sauter lui dessus sauvagement. Boss de l'espaââce : slalomez entre ses tirs en attendant qu'il change de côté. A ce moment précis sautez lui dessus. Recommencez la



Je m'abonne à BANZZAI



11 numéros + le pin's de Banzzai
165 F au lieu de 185 F
(225 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA ! As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzai.

☐ Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros.

Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi.

Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.

Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre règlement à :

Service abonnement Banzzai, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date :

Je paye par

☐ chèque bancaire ou postal

☐ virement postal (CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)

Signature (des parents pour les mineurs)



manip jusqu'à ce qu'il rende l'âme (Oupss !).

Boss de la macro zone : placez-vous toujours devant le trou par lequel la souris est entrée. Elle ressortira à chaque fois par ce même trou. le reste coule de source... (si si)

Boss de la citrouille : Montez sur la marmite du centre, attendez que la sorcière ait lancé son tir pour sitôt lui atterrir farouchement sur le coin du musée.

Les trois boss de la zone Mario : 1er boss : sauter lui dessus à l'aide uniquement de petits sauts. 2ème boss : attendez qu'il vienne de sauter pour sauter à votre tour et lui retomber sur la tête. 3ème boss : idem que pour le 2ème.

Boss de la tortue : lorsqu'il descend sous l'eau, profitez de ce moment pour l'exterminer vilement en lui retombant sur le coin du musée. Corinne, 70 Vesoul.

FINAL FANTASY

LEGEND Game Boy
Monde 22f : vous trouverez aisément dans le pilier central, un passage secret qui mène au monde 23f.

Monde 23f : allez directement au bout du couloir mais sans rentrer dans la zone centrale (elle vous téléporterait au niveau 22f) pour affronter Ashura. Une fois que vous l'aurez occis, prenez la porte du fond. Elle vous ramènera à la tour du monde 1f où vous rencontrerez tous vos amis (Milelle, Sayaka, The Old Man, King Sword accompagné de sa fille et l'homme en noir). Ils vous conteront une jolie histoire que je vous laisse le plaisir de découvrir. Allez ensuite devant la porte de la tour et utilisez vos sphères. Pénétrez ensuite dans la tour. Vous allez devoir affronter les boss qui gardent chacun des étages. Tout en haut de cette tour, vous trouverez enfin le paradis tant espéré et même son créateur (j'vous jure !).



ATTENTION BANZZAI DÉMÉNAGE DÈS LE 15 NOVEMBRE À L'ADRESSE SUIVANTE BANZZAI 5/7 RUE RASPAIL 93100 MONTREUIL

ET SI VOUS N'AVEZ PAS TROUVER L'ASTUCE, LE CODE OU LE TRUC QUE VOUS CHERCHEZ, CONNECTEZ-VOUS SUR LE 3615 KONSOL. DES MILLIERS DE TRUCS & ASTUCES ET DE SOLUCES VOUS ATTENDENT.



A GEOGRAPHY LEARNING ADVENTURE

Avec Mario a disparu, apprenez la géographie en vous amusant.

Mario a été kidnappé par Bowser et Luidgi doit le secourir !!!

Bowser a dérobé de précieux trésors sur toute la planète.

Parcourez et DÉcouvrez le monde en aidant Luidgi à retrouver ces trésors.

Réunissez des indices, explorez des villes exotiques, déchiffrez des cartes mystérieuses et damez le pion aux Koopas afin de sauver Mario des sales mains de Bowser, son ennemi juré.

REJOIGNEZ-NOUS DANS LA PLUS BELLE DES AVENTURES DE MARIO



MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.
1 RUE VICTOR HUGO,
35000 RENNES
FRANCE

Speedy Gonzales

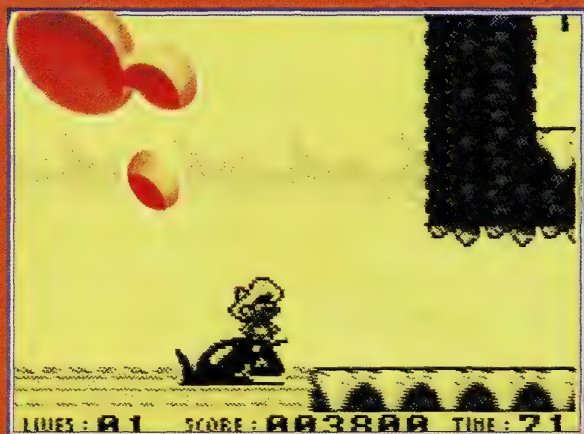
Arriba ! Arriba ! Je me rapelle de la frénésie qui m'envahissait chaque fois que je regardais ce petit dessin animé sympa. Cela se passait il y a bien longtemps. Speedy Gonzales est l'histoire d'une souris mexicaine qui se faisait tout le temps courser par le gros minet alors qu'elle même courait après un bout de gruyère, sa friandise préférée.

Uoici donc les aventures de notre petite souris retranscrites sur notre non moins petite Game

Boy. Speedy, de plus en plus avide de fromage (surtout de gruyère d'ailleurs, s'est mis en tête de raffer tout le fromage du Mexique. Vous savez ce pays où eurent lieu, en 1968, les jeux olympiques et où Bob Beamon a battu le record du monde de saut en longueur, avec un bond à 8,90 m (comme ça vous direz à vos parents qu'on s'instruit dans Banzzaï !).

Mode d'emploi

Avant le début du jeu une carte indique le parcours idéal pour que Speedy assouvisse sa petite faim. Le périple emmène notre souris turbo compressée par Mexico, puis par



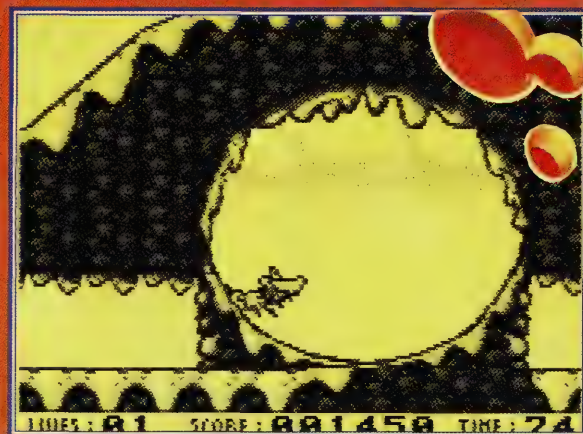
Comme moyen de transport rien de mieux qu'un thon. Parce que le thon c'est bon et ça va plus vite !



Tel un Sonic en furie, Speedy se jette sur un ressort pour qu'il l'envoie encore plus loin à travers le niveau.

une zone enneigée, une forêt et bien d'autres endroits. Peuplés le plus souvent par une faune prête à bouffer notre souris speedée.

Pour vous décrire le jeu, c'est pas dur : vous prenez Sonic, vous lui collez un chapeau sur la tronche, un accent mexicain, vous lui virez ses couleurs et hop, vous avez Speedy sur Game Boy. Bah oui, qui dit Speedy Gonzales, dit mega-speed, et qui dit mega-speed, dit Sonic (clair comme raisonnement, non ?). Bref, dans ce jeu de plateforme il faut foncer comme un malade, se farcir des loopings et tous ces trucs qui font gerber dans les fêtes foraines. Les ennemis vous attendent partout, ils vous bouffe une vie en un seul coup ! Et vous en tant que petite souris inoffensive, ne pourrez rien faire à part mouliner de vos deux petites pattes arrières et espérer que vos ennemis ne deviennent pas intelligents d'un seul coup ! En fait, les seuls ennemis à



Voici donc Speedy dans le grand looping. Avez vous remarqué le trou de gryère en haut à droite. Speedy est passé par là !

qui vous pouvez faire du mal sont les boss de fin de niveau. Ils ne sont pas bien méchant malgré leur taille imposante. Pour ne pas sombrer

jeu est doté d'une bonne jouabilité et plaira sans doute aucun aux amateurs de cartoons et à tous les autres, d'ailleurs !

Speedy Vilnerès



Sur fond glacial, Speedy trouve quand même la force de sauter ce gouffre pour ramasser de précieuses tranches de gruyère.

dans la monotonie et dans la linéarité, le jeu vous propose de faire des aller-retours car certains passages, bloqués, ne s'ouvrent qu'une fois.

Classique

Après avoir accomplie une action (en fait d'action il suffit juste d'entrer dans un panneau tournoyant qui sert en même temps de sauvegarde temporaire).

Pour ne pas à avoir à tout refaire si jamais vous êtes allé trop loin, le jeu vous propose un système de password à 6 chiffres ; et

comme mon âme est grande, je vous livre celui du deuxième niveau : 500999. Alors heureux ?

Speedy sur Game Boy est un jeu de plateformes super sympa, d'autant plus qu'il bénéficie d'une réalisation

correcte (je dirais même plus : une très bonne réalisation). En effet, Sunsoft l'a gratifié de scrollings différentiels et de musiques entraînantes. De plus, les graphismes s'accordent à merveille avec le niveau traversé.

Bref, en un mot comme en cent, ce



PLATEFORMES

LUDI - 1 JOUEUR

A coup sûr un hit de la Game Boy. Un jeu de plateformes de haut niveau.

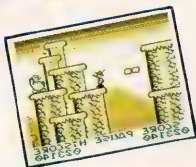
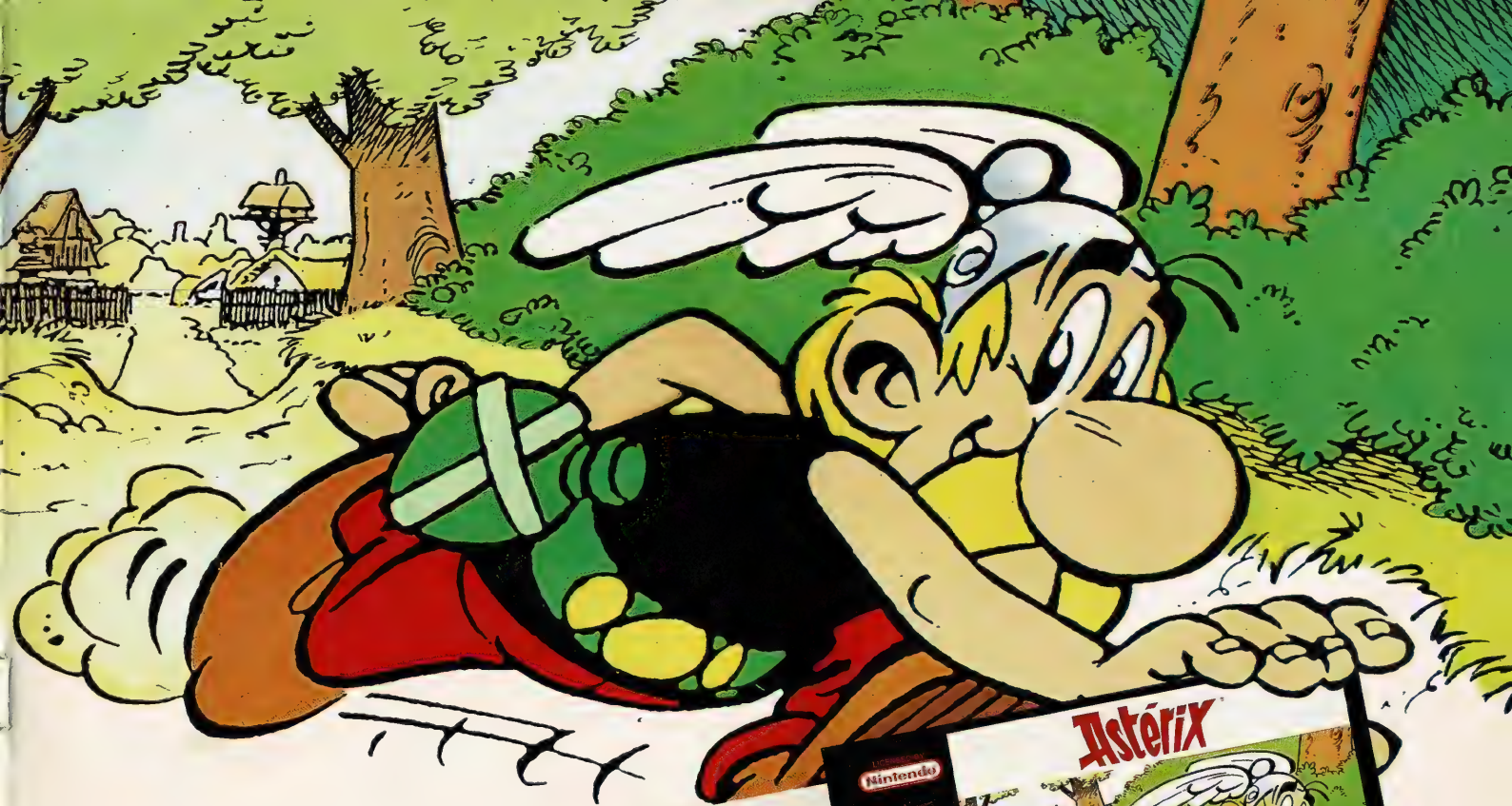
GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	86%

INTERÊT 90%



200

300



VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

36 15

Asterix

ou

36 68 30 20*

*(2,19' La minute)



Je désire
recevoir
gratuitement une
documentation
concernant le produit

Asterix

GB ☐ NES ☐ SNES ☐

Nom _____

Adresse _____

Code postal _____

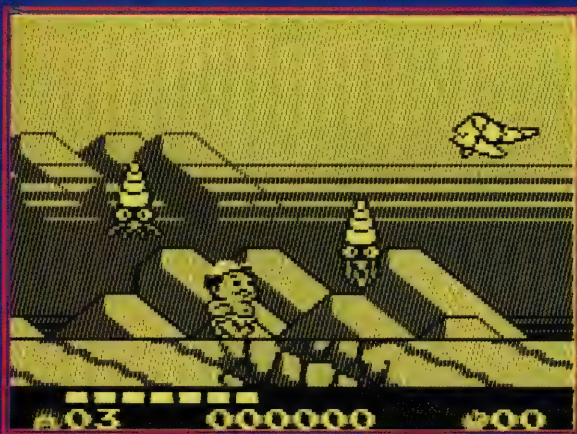
Ville _____

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex

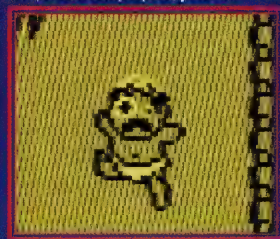
TEST ADVENTURE ISLAND II

Sortie il y a un peu plus d'un an, Adventure Island nous revient pour de nouvelles aventures sur la petite Game Boy. Le nom original de ce nouvel épisode : Adventure Island 2 ! Première questions : Y a-t-il de l'innovation ? Oui, en voici d'ailleurs les preuves !

Première remarque, avant chaque niveau, notre héros se ballade sur une Map façon Mario. Elle indique votre progression dans le jeu. C'est bon pour le moral de voir le chemin parcouru. Une des qualités du jeu, surtout pour les accrocs, c'est la longueur d'Adventure Island 2. Pour en voir le bout, vous devrez en passer du temps le nez collé sur le petit écran jaune ! Votre héros se déplace dans des niveaux, qui il faut bien le dire ne sont pas d'une admirable beauté (c'est la GameBoy il ne faut pas l'oublier). Remarque je suis un peu dur parce que les graphistes ont dû en chier ! Au fait, pas la peine de me demander l'histoire du jeu, si elle est simple ou compliquée, je ne la

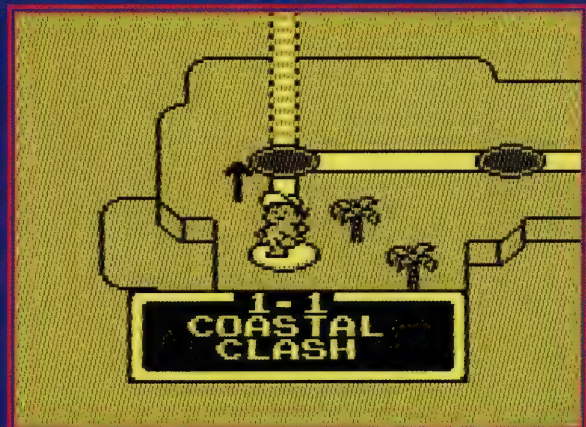


Notre héros se ballade sous l'eau comme si de rien n'était. Mais attention à la faune marine.



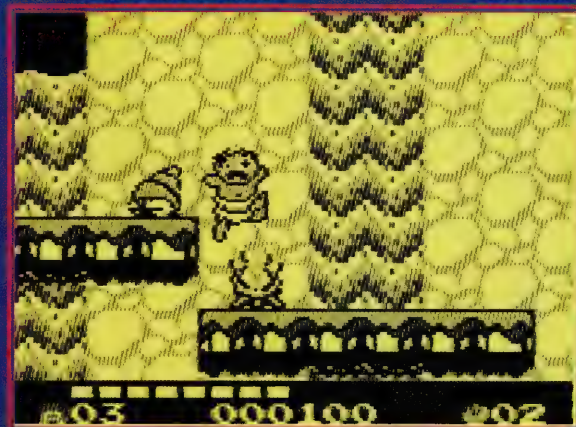
Le justicier en action !

Comme vous pouvez le constater, le personnage est très bien animé. Voici donc quelques-unes des animations, qui démontrent comme notre héros se déplace merveilleusement bien. Maintenant, à vous de jouer !

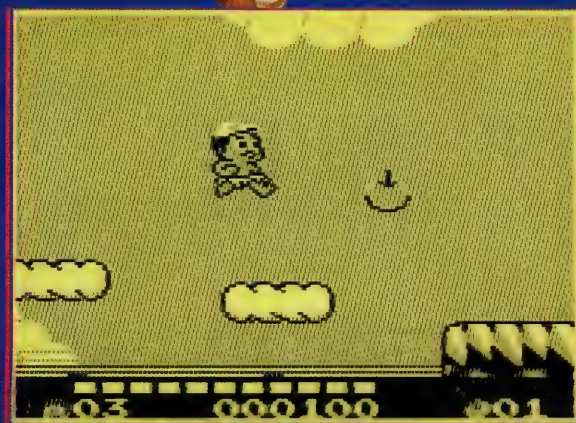


Cette "map" à la Mario montre votre progression. Vous aurez sans aucun doute beaucoup de stages à parcourir. Chouette !

connais pas moi-même ! Bon, où en étais-je donc ? Ah oui, notre bonhomme au look plutôt grotesque (il porte une casquette et un short en tout et pour tout), doit affronter des ennemis de toutes sortes (original non ?). Il peut bien sûr se défendre de diverses manières : en frappant, en sautant sur leur tête, ou en lançant les projectiles qu'il ramasse dans les niveaux. Bien sûr au fur et à mesure de votre progression vos armes évoluent. En ce qui concerne les décors, vous verrez toutes sortes de paysages : un vrai régal pour les yeux. Des passages secrets sont évidemment dissimulés par-ci par-là, et pour les trouver, je vous souhaite du courage ! Adventure Island 2 ne serait pas, à mon avis, un vrai jeu de plateformes si les boss toujours bien présents ne vous barraient pas la route de temps en temps. En oui, ils sont bel et bien là.



Pauvre ami. Il vient de se faire avoir... Il doit tout recommencer et donc se refaire entièrement le stage !



Voilà un bonus qui va rapporter quelques points à notre ami. Il va peut-être réussir un record que nous publierons dans Banzza'.

Pour les éliminer, vous aurez besoin d'une technique adéquate (eh, vous croyez tout de même pas que je vais vous la donner !). N'oublions surtout de parler de la musique et des bruitages, qui sans atteindre des sommets, égaye bien l'ensemble. Au niveau des options, rien de fantastique si ce n'est la possibilité d'utiliser de "Password" pour recommencer sa partie à l'endroit souhaité. Pour les utiliser, vous bataillerez ferme, foi de David ! Enfin bref, Adventure Island 2 est un jeu de plateformes qui sort du lot grâce à certaines innovations. Un jeu dont on reparlera sans aucuns doutes.

David Island 2.



ARCADE/ACTION

SONY - 1 JOUEUR

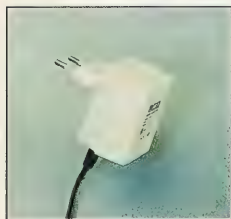
Un jeu de plateformes long à souhait qui ravira tous ses possesseurs. Des jeux comme cela, on en redemande !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	83%
JOUABILITÉ	71%
DURÉE DE JEU	87%

INTERET 86%

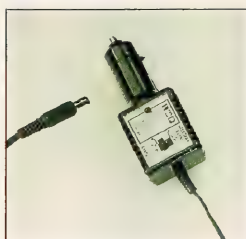


ACCESSOIRES CONSOLES



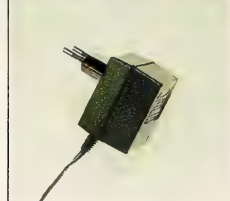
Nintendo®

ADAPTATEUR A/C
Game Boy



CAR ADAPTATOR
Adaptateur de voiture pour
Game Boy, Gamegear et Lynx

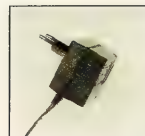
SEGA®



ADAPTATEUR A/C
Gamegear



POWER PACK Game Boy
Batterie rechargeable (10 h)
+ adaptateur secteur 220V.



POWER PACK Gamegear
Batterie rechargeable (3 h)
+ adaptateur secteur 220V.



LOUPE ECLAIRANTE
Game boy light magnifier
Licensed by Nintendo



LOUPE
Gamegear magnifier



GAME BOY CARRY CASE
Valise avec compartiments pour
Game Boy, câble, écouteurs, 4 jeux



GAMEGEAR CARRY CASE
Valise avec compartiments
pour Gamegear, câble,
batterie, chargeur, 8 jeux.



SUPER GAME BOY CASE
Valise comprenant loupe
éclairante, +batterie 10h,
+adapt. 220V., avec
compartiments 8 jeux
et accessoires.



SUPER GAMEGEAR CASE
Valise comprenant loupe,
+batterie 3h., +adapt. 220V.,
compartiments jeux
+ accessoires.



SUPER NES ACTION CASE*
Valise avec compartiments pour
console SNES, câbles, alim, manettes,
8 jeux.
Réf : 4820285
* Disponible sur NES



MEGADRIVE I et II CARRY CASE*
Valise avec compartiments pour
console Megadrive, alim,
câbles, manettes, 4 jeux.

*Disponible sur Master System



**MEUBLE DE SALON
POUR CONSOLE**
Meuble de
rangement pour
toutes consoles
de salon et
accessoires
(Vendu vide)



36.15
Carrefour

*Avec Carrefour
je positive!*



**MEUBLE DE SALON
POUR CONSOLE**
Meuble de
rangement pour
toutes consoles
de salon et
accessoires
(Vendu vide)

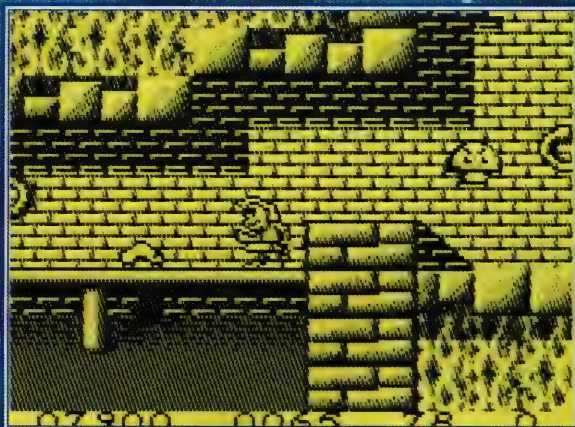
PROPHÉCY

Qui aurait cru qu'un jour un lieu aussi beau que celui-ci serait détruit ? Qui aurait cru que le pays sombrerait dans le chaos et que mes amis ainsi que ma famille seraient tenus prisonniers par l'infâme Odin, fils du Dark Lord Lohi ? Et qui aurait cru que je serais désigné par le prophète pour les délivrer ? Moi Brian, l'enfant viking, non et pourtant, c'est ce qui est arrivé !

J'étais parti tranquillement en voyage. A mon retour, enfer et damnation, mon village natal était décimé. Les prophètes l'avaient pourtant prédit, mais personne n'y croyait, personne ne voulait y croire, moi-même je n'y croyais pas.

Long on the road !

Maintenant, je me retrouve sur le long et pénible chemin menant au monde d'Odin. Et je peux d'ores et déjà vous dire que ce ne sera pas du gâteau. Tout d'abord, je dois traverser mon village où m'attendent divers monstres (tous aussi coriaces les uns que les autres) et les quelques pièges sournois du genre stalagmites diminuant mon énergie. Ben oui ! je ne suis pas Superman, ni même Superboy d'ailleurs.



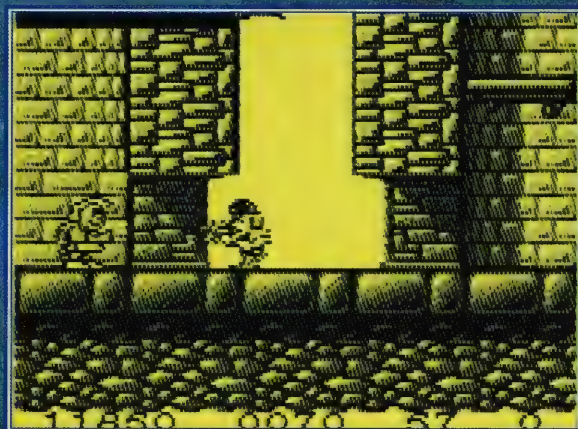
Après bien des péripéties, notre héros parvient enfin au deuxième stage du niveau 2. Les paysages forestiers du début de l'aventure ont laissé place aux murailles obscures du château.

Heureusement pour moi, j'ai à ma disposition ma fidèle épée avec laquelle je vais pouvoir découper en tranches tous mes ennemis.

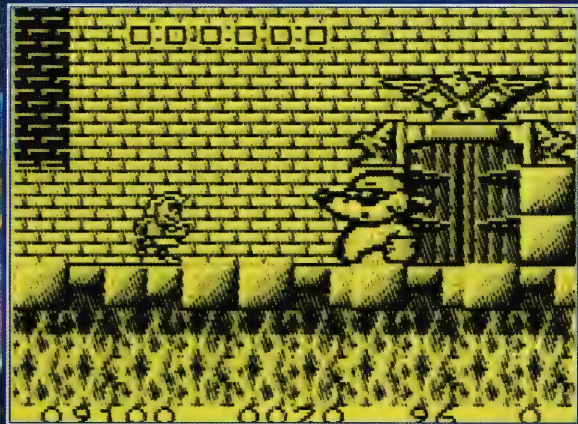
Ces derniers, une fois éliminés, me lèguent gentiment des pièces d'or qui me serviront un peu plus tard comme monnaie d'échange pour acheter des armes spéciales (magies et autres vies supplémentaires) ou des coeurs pour rehausser mon niveau d'énergie. Il m'arrive en effet de trouver sur mon passage des boutiques très accueillantes (Alléz viens, j'vends pas cher !) qui ne sont pas sans me rappeler la saga des Wonder Boy (Aaahh, les Wonder Boy !).

Dur, dur...

Mais l'aventure ne s'arrête pas là. Comme vous pouvez vous en douter, à la fin chaque niveau, on rencontre un boss. Pour les vaincre, il vous faudra le plus souvent utiliser la magie. C'est pourquoi, savoir gérer son pécule devient très rapidement une



Si vous parvenez jusqu'ici sans encombres, félicitations ! Pour ma part, j'ai dû recommencer plusieurs fois. Et pourtant, il ne s'agit seulement que du niveau 3.



Allez tambours ! Sonnez trompettes ! Vous voici face au boss 2 surnommé "appereut". Normal pour un rat boxeur ! Pour continuer, une seule solution : envoyer au tapis...

question de vie ou de mort. Chacun des boss vous donnera du fil à retordre : une grenouille géante, un rat boxeur géant, un chevalier... pour enfin atteindre le dernier niveau, la montagne où niche Derek le Dragon. Cependant, pour arriver jusqu'à là, il vous aura fallu vous frayer un chemin à travers les huit niveaux dont regorge ce soft. Vous passerez de village en village, à travers des forêts et même des champs de lave avant de rejoindre la demeure de ce diable d'Odin. Un inconvénient majeur toutefois, PROPHECY ne propose pas de système de mots de passe. Vu sa longueur et sa difficulté, il risque d'en décourager quelques uns. Mais si vous aimez les situations

dangereuses et si vous voulez en avoir pour votre argent alors ce jeu est fait pour vous. Voilà tout est dit, vous savez tout.

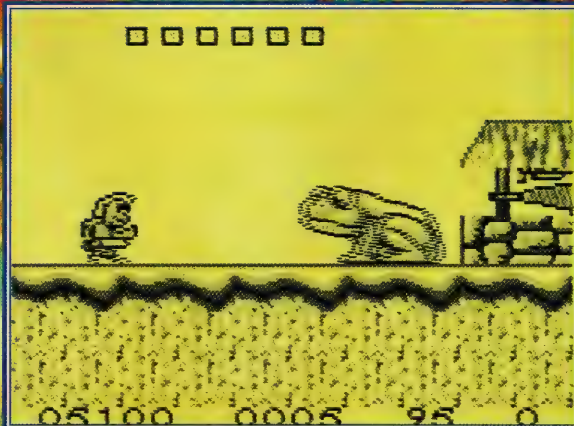
Louis Houng



Cette photo représente le début du jeu. A ce moment, le joueur essaye tant bien que mal (cela dépend du talent du joueur !) de ramasser les pièces et de survivre !



Une fois les piécettes d'or accumulées, direction la boutique pour s'approvisionner en vivres et armes conséquentes.



Gaffe ! Cet énorme crapaud a pour objectif de vous gober tout crû. Deux, trois coups d'épée et on en parle plus !



ARCADE/ACTION

GAMETEK - 1 JOUEUR
Directement adapté de l'Amiga, ce jeu de plateformes accuse son âge. Un jeu difficile pour les fans du genre.

GRAPHISME	85%
ANIMATION	76%
SON	82%
JOUABILITÉ	80%
DURÉE DE VIE	90%

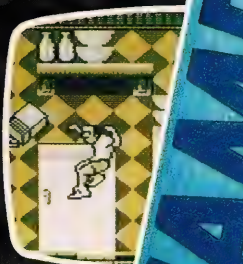
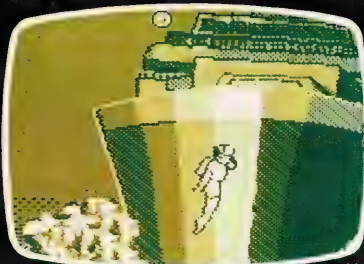
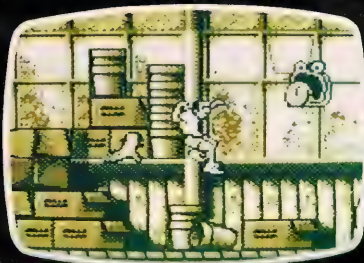
INTERET 84%



Dr. Frankenstein II



Nintendo, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite is a registered trademark of Elite Systems Limited.



Francky est de retour, dans un nouveau décor et avec de nouvelles énigmes ... Mais dépêchez-vous, le temps presse!!!

- 7 endroits fabuleux, 140 pièces et 12 maisons différentes
- 6 mondes gigantesques avec un scrolling digne des jeux d'arcades
- 7 langues différentes pour que chacun joue dans la sienne
- un système de sauvegarde astucieux
- de beaux sprites réalistes et très sympas

A vous de jouer!

LICENSED BY

Nintendo

elite

TECHNIQUES STREET FIGHTER II TURBO

DEUXIÈME PARTIE : HONDA

LES TECHNIQUES ULTIMES



Le mois dernier, nous avons élaboré un dossier sur les techniques ultimes de "Street Fighter 2 Turbo". Nous avons commencé par les meilleurs techniques pour vous permettre de maîtriser le personnage le plus célèbre du jeu, Ryu. Ce dernier est né au pays du soleil levant, le Japon, tout comme son compère mais rival, E. Honda. Ce mois-ci, nous continuons sur notre lancée et vous donnons les meilleurs techniques pour manier E. Honda à la perfection, et pour devenir le meilleur. Retenez tout ce qui est écrit dans cette page, car cela vous permettra de dominer vos adversaires, et de les terroriser !

PRÉLIMINAIRES

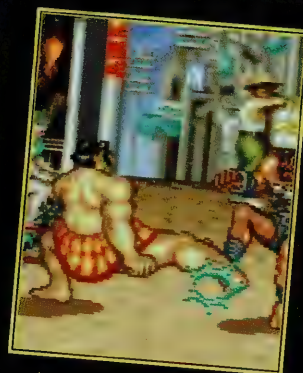
E. Honda, qui s'est longtemps entraîné avant de participer au tournoi "Street Fighter", est un guerrier très complet. Il est puissant, agile, et possède une panoplie de coups bien fournie. Son seul défaut diraient certains, c'est qu'il se déplace lentement, et ne possède aucune arme

de jet (du style, la boule de feu de Ryu). Ce n'est pas grave, car grâce aux techniques que nous vous donnerons, vous parviendrez à contrer vos adversaires assez facilement. Tout d'abord, ne sautez pas trop souvent sur votre adversaire, cela vous évitera bien des surprises. Aussi, apprenez à utiliser comme il faut la balayette, pour pouvoir approcher votre opposant.

Sinon, pour contrer ce dernier, utilisez la torpille, qui fait beaucoup de dégâts, et qui quand elle est rapide, provoque un effet de surprise énorme. Bref, même si E. Honda peut être considéré comme un personnage assez "faible", il n'en est rien, et vous pourrez le constater après de nombreuses séances d'entraînements.

"Balayette"

Comme nous vous le précisons dans les Préliminaires, E. Honda ne possède malheureusement aucune arme de jet. C'est vraiment regrettable. Il peut tout de même approcher ses adversaires avec l'attaque spéciale verticale, il est vrai assez surprenante, mais que l'adversaire peut très souvent contrer (pour cette attaque, regarder votre notice). Votre second moyen d'approche, consiste à utiliser la grande balayette, qui possède une très longue portée, et empêche l'opposant de lancer ses projectiles ("boule de feu", "Sonic Boom", ou "Yoga Fire"). Bref, cette mega balayette qui s'effectue en restant debout est bien plus efficace qu'elle n'en a l'air.



"La Torpille"

Dans "Street Fighter 2", la Torpille était une arme utile mais plutôt lente. Le constatant, E. Honda s'est perfectionné, et à présent, il effectue cette attaque très très rapidement. Si rapidement d'ailleurs, que votre adversaire ne la verra pas venir, ou s'il n'est pas très concentré, se la prendra carrément dans la tronche. Mais attention tout de même à ne pas utiliser cette attaque de trop loin, car si votre adversaire est malin, il attendra que vous effectuiez ce coup spécial, sautera sur place ou vers l'arrière au dernier moment, et pourra alors vous choper. Tel est pris qui croyait prendre !



"Traversage"

Et oui ! Même E. Honda a la possibilité de traverser les "boules de feu", les "Sonic Boom", et autres armes de ce genre ! Comment ? Attendez que votre opposant lance son projectile, et au dernier moment, effectuez la torpille lente qui vous rend immortel environ une demi-seconde. Vous pourrez ainsi traverser tous les projectiles à vitesse rapide et moyenne dans n'importe quelle situation, et les projectiles lents en vous relevant après être tombé au sol. Grâce à cette attaque, vous pouvez donc vous décoller facilement ! L'effet de surprise est garanti !



Voici un enchaînement très facile à réaliser, que vous maîtriserez rapidement : coup de poing sauté au dernier moment (1), et tout de suite gros coup de pied qui tape une première fois (2), puis une seconde (3).



Puissant : un max d'énergie !



saire et continuerez par un autre coup de pied moyen qui tape une première fois (3), puis une seconde fois (4) et pour finir, vous devrez enchaîner avec les "mille mains rapides" (5). L'adversaire peut se protéger de cette technique après avoir été lâché (1), mais seulement en mettant la manette vers l'avant. Il n'est pas sûr qu'il le fera vu l'effet de surprise de cette technique qui diffère un peu selon l'adversaire (après avoir lâché l'opposant, il faut parfois avancer un peu puis continuer, mais ça c'est à vous de le trouver).



La technique de vice "Made by Lionel" : très simple à effectuer, cette technique qui sert beaucoup quand l'adversaire est coincé, est surprenante et assez difficile à parer. Il faut tout d'abord saisir son adversaire (1). Puis après l'avoir lâché, faites les "mille mains rapides" tout en avançant (2). L'adversaire croyant que vous allez continuer à le terroriser avec vos mille mains, allez le ressaisir directement, ce qui le surprend beaucoup (3). Attention à ne pas trop vous servir de cette technique à l'effet de surprise assez grand, car vous risquez de vous faire contrer au moment de ressaisir votre adversaire, ce qui serait assez dommage.

Les techniques que nous vous avons proposées dans ce numéro vous seront d'une très grande utilité pour montrer à vos adversaires votre maîtrise avec E. Honda. Vous prouverez par la même occasion qu'E. Honda n'est pas un personnage faible et qu'il peut donc rivaliser avec tous les autres.

Le diction du mois : "Le poids du corps est souvent égal au poids de l'Esprit", je fais bien sûr allusion à E. Honda que vous maîtriserez donc bientôt à la perfection, et démontrerez par la même occasion que vous êtes le meilleur avec lui. Rendez vous le mois prochains avec les techniques ultimes de Blanka, qui est un personnage féroce et sans pitié.

David Taborda & Vilner Ace, les Street Fighters fous !

OPTION 1 : Économique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc. Pour être sûr de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante

P A BANZZAI, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Écrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas à l'importe quel. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA". Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci-dessus.

Éch. S.Mario World et S. Soccer, Street Fighter et Another World. Ach. adaptateur universel : 40 F. et Vds. jx. entre 50 à 250 F. Nes Tél: 91-88-69-83

Éch. jx. Spiderman et the X-Men contre S.Mario World, Dragon Ball Z, etc... Tél: 32-42-91-43

Vds. S.Mega Drive + 9 jx. à 350 F. l'un ou éch. contre Neo Geo avec jx. Vds. jx. Nin. ou éch. contre jx. S.Nin. Dragon Ball Z. Demander Guilhem. Tél: 90-20-80-80

Vds. Nes + 2 man. + joy. : 300 F. jx. Turbo racing, tic et Tac, etc... Demander Sylvain après 18h00. Tél: 78-94-92-05

Vds. GBoy. TBE + 8 jx. : Star Wars, S.Mario Land, etc... + loupe éclairante + bte. + case box. Prix: 1 250 F. Tél: 46-34-88-37

Éch. sur Nes : Skyob Die, Dragon Ball, etc... Écrire : Nique Patricia, 12 rue A. Deruelle, 92830 Saint Michel.

Éch. Lynx contre 3 ou 4 jx. GG. contacter José. Tél: 44-22-01-51

Vds. jx. Nes : Little Nemo, The Dream Master, Rescue rangers : 200 F. Zealand Story, Zelda I, Snake Rattle and Roll : 150 F. Tous TBE. Tél: 48-40-92-10

Vds. sur Nes : World Wrestling Cobra Triangle Simpsons, Star War, pour 600 F. Tél: 30-82-02-88

Vds. Street Fighter II : 300 F. et Road Runner : 300 F. Vds. jx. GBoy : DuckTale Bart Simpsons, Batman, Bucks Bunny. Tél: 42-83-64-46

Vds. Urgent ! SEGA Mega Drive avec : Sonic I et Out Run + 2 man. prix à déb. Contacter Malek. Tél: 43-31-36-00

Vds. ou éch. Joe & Mac contre Mickey, Dragon Ball II, Mario All Star etc... ou à 250 F. Tél: 40-06-43-61

Vds. : Street Fighter II sur S. Nin. à 300 F. Demander François. Tél: 22-77-24-36

Vds. jx. sur S.Nin. de 200 à 250 F. l'un. Road Runner, SF II, Adams, Mickey, TBE. (Urgent) Tél: 61-26-16-25

Vds. Nes + Mario Top Gun + Dragon Ball + Nerd et Sud + Turbo + Skate ou Die + Chevalier du Zodiaque + Defender of Crown. Le tout : 850 F. Tél: 60-63-18-92

Vds. S.Nin. : Super Soccer, Street Fighter II, Blazing Skies, Zelda III, Robocop III, Superaliste. de 250 F. à 300 F. Tél: 30-37-65-69

Vds. Street Fighter II et Z. Zero à 350 F. l'un et éch. Pocky et Rocky à 270 F. (Tout sur S.Nin. tranche). Tél: 45-98-15-72

Ach. Pocky et Rocky, Mister Nutz en VF. Vds. jx. Neo Geo. Tél: 26-65-30-71

Vds. Nes + 11 jx. dont : Best of the Best, Battletoads, Mario I & II etc... le tout à 990 F. Tél: 47-27-01-36

Vds. jx. S.Nin. : Mario Kart, Zelda III, Prince of Persia, Krusty's Funhouse Final Fight, à 300 F. Contacter Vincent. Tél: 33-24-38-63

Vds. jx. Neo-Geo : View Point : 900 F. Trash Rally : 500 F. Sengodu II : 800 F. 3 Count Bout : 800 F. Écrire Soriano Sylvain, 14 rue Louis Delluc, 30900 Nîmes.

Vds. jx. sur Nes : Adams Family et Batman et Kung Fu. 200 F. Bab Dudes : 150 F. Urgent. Demander Xavier entre 18h00 et 20h00. Tél: 46-27-83-87

Vds. ou éch. jx. GBoy : Roger Rabbit, Home Alone, jx. S.Nin. Ko Boxing, Popolous, Super Smach. Tél. après 19h00. Tél: 91-74-71-21

Vds. jx. : Astérix, Mega Man, Hook, Smiz 150 F. l'un ou éch. contre Ultima, Mystic Quest ou Doomsayer. Tél. après 17h00. Tél: 80-13-03-16

Vds. cassettes Sega Mega Drive : 380 F. l'une. Tél: 49-82-52-43

Vds. console S.Nin. + man. + jeu Starwing. Etat neuf. Prix: 700 F. Tél. après 19h00. Demander David. Tél: 50-80-88-00

Vds. GBoy + jeu Tétris : 200 F. Vds. jx. S.Nes : Kick Off, Zelda III, Mario IV, Super Soccer, 200 F. l'un. Tél. après 19h00. Tél: 37-21-01-31

Vds. jx. Tiny Toon S.Nin. : 350 F. ou éch. contre Sim City, Mario Kart, Magical Quest, Asterix. Tél: 43-26-06-15

Vds. jx. S.Nes : Zelda, tortue, Buxab et Tiny Toon (éch. contre Adams II ou Soul Blade) Contacter Michaël Tél: 69-30-80-42

Vds. S.Nin. + 2 jx. + Nes + 2 jx. Le tout en TBE. avec emballage d'origine. : 1 300 F. Contacter Olivier. Tél: 90-34-48-43

Vds. sur S.Nin. : starwing, SF2, S.Probot 300 F., port compris. Sialeste : 250 F. Contacter Frédéric. Tél: 90-34-48-43

Vds. S.Nin. + 7 jx. + 2 man. + Ad Us et Jr. + Game G. + 1 jx. + Mega Drive + 9 jx. + 2 man. Le tout : 4 000 F. Demander Christophe. Tél: 95-25-51-12

Vds. jx. MD entre 250 F. à déb. ou éch. contre jx. S.Nin. Tél. entre 9h00 et 19h00. Tél: 29-86-06-09

Ach. S.Nes (sans jx.) mais 2 man. Prix compris entre 550 F. et 750 F. avant le 30/11/93. Tél:

Vds. Nes + 4 jx. + 2 man. : 300 F. ou Nes + 2 man. + lot de 9 jx. : 600 F. ou vds. le tout : 1 000 F. au lieu de 6 000 F. Tél: 61-31-97-07

Vds. Street Fighter II : 250 F. ou éch. contre Actraiser. Contacter maxime Ble. Tél: 59-88-81-61

Vds. Nes + 7 jx. Bugs Bunny, Thml... contre Nec + 3 jx. En cadeau 1 imitation GBoy étrange et Foot. Tél: 47-02-95-11

Vds. GBoy + Tétris + RType + Tiny Toon + Addams Family. Prix : 600 F. Vds. Super Castalvia IV. Prix : 350 F. Tél: 74-95-51-98

Vds. sur Nes : Days of Thunde, Les Chevaliers du Zodiaque, Bayou Billy Ikari, Warrior : 150 F. Demander Phil. Tél. après 16h30. Tél: 39-82-93-15

Vds. S.Nes + Tmbt, Megaman III, Tennis + joueurs. High Speed, Pro Wrestling. Prix: 1 000 F. Tél. jours scolaires de 17h00. à 21h00. Tél: 39-47-35-77

Vds. jx. MD. pas chers et bon état: Street Fighter II : 300 F. Demander Christophe après 19h00. Tél: 23-22-40-36

Vds. jx. GB : Hook : 150 F. Ech. jx. S.Nin. : Addams Family contre Another World. Tél: 21-35-59-88

Vds. S.Nin + 2 man. + SF II + S. Probotector pour 1 200 F. Contacter Philippe. Tél: 68-51-05-67

Vds. sur S.Nin. Sili : 175 F. Demander Simon (à Roubaix). Tél: 20-11-15-78

Vds. M. System + 2 man. + 14 jx. + pistolet et cartouche, 3 jx. Le tout : 1 250 F. Contacter Stephen. Tél: 20-50-06-83

Vds. sur GB, ach. Ph. Ball, Revenge of the Gaor ou éch. contre Bugs Bunny ou Pac Man. Tél: 30-34-40-37

Vds. jx. GBoy : Tétris Mario I : 100 F. Tiny Toon : 130 F. Tél. seulement le week-end à Ennemaux. Tél: 25-84-46-34

Vds. MSystem + 3 man. + joy. + pistolet + 3 jx. (California Games...) Urgent. Prix: 200 F. Tél: 93-97-02-87

Vds. ou éch. sur S.Nin. : Super Mario Bros II : 350 F. et 300 F. ou éch. contre Tiny Toon, Mortal Combat etc Tél: 67-88-61-90

Vds. Street Fighter II : 500 F. à déb. Contacter Benjamin. Tél: 93-65-88-52

Ech. Nin. Nes avec un jeu : WWF contre une S.Nin. avec jeu ou sans. Tél: 21-96-18-33

Vds. S.Nin. + 7 jx. + 2 man. + adaptateur : 2 500 F. Tél. après 18h00. Tél: 76-26-54-73

Vds. S. Nin. + map. sans jeu. Prix : 500 F. Contacter Frédéric après 17h30. Tél: 20-27-48-81

Vds. jx. S.Nes, S. Tennis : 350 F. Krusty's, S. Fun House : 300 F. Le tout : 600 F. Urgent. Tél: 70-34-82-26

Ech. Street Fighter ou Blazing Skies contre Sim City. Tél. à Julien. Tél: 83-38-33-73

Vds. Nes + 7 jx. : Mrip, Simpson etc... Cède à 1 500 F. Le tout + pistolet + 2 man. Tél: 94-73-14-36

Vds. jx. S.Nin. : Street Fighter II : 250 F. Tiny Toons : 350 F. Asterix : 400 F. Tél. à partir de 19h00. Tél: 45-83-41-62

Vds. Urgent. jx. GBoy (Gremlins II et Dr. Frankien) : 120 F. Terminator II et Metroid II : 100 F. (De préférence dans le Nord) Tél: 20-22-47-77

Vds. jx. GBoy : Skate or Die : 130 F. et Paper Boy : 110 F. Vds. Street Fighter II : 250 F. Hyper Urgent ! Demander Benjamin après 18h00. Tél: 70-46-38-89

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 N° de téléphone :
 Je possède une
☐ Super Nintendo - ☐ Nintendo - ☐ Game Boy
☐ AUTRE.....
 Département : ☐ VENTE - ☐ ACHAT - ☐ ÉCHANGE
 Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)
 Titre de votre annonce
 BAZZAI



ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70% MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

GAME-BOY
+ 400 jeux disponibles à partir de 69 F
CONSOLE NEUVE
299 F
CADEAU 1 loupe grossissante ou 1 sacoché

MEGADRIVE
+ 1800 jeux disponibles à partir de 79 F
CONSOLE NEUVE
MEGADRIVE II
695 F
en cadeau : jeu SONIC
SUPER PROMO
- Jeu ALTERED BEAST 79 F
- Jeu STREET OF RAGE 99 F
- Manette MEGADRIVE 79 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24/48 H
LIVRAISON COLISSIMO

N.E.S NINTENDO
+ 1800 jeux disponibles à partir de 69 F
CONSOLE NEUVE
+ 1 jeu **289 F**
SUPER PROMO JEUX NEUFS
- SUPER MARIO 3 (US) 99 F
- DUCK TALES (US) 99 F
- ADDAMS FAMILY (US) 99 F

MASTER-SYSTEM
+ 1800 jeux disponibles à partir de 59 F
CONSOLE NEUVE
+ 1 jeu **289 F**
SUPER PROMO JEUX OCCASION
- SHINOBI 59 F
- THE NINJA 79 F
- AZTEC ADVENTURE 79 F

AVEC LA CARTE DE FIDELITE,
VOUS GAGNEZ 300 F
DE JEUX GRATUITS

SUPER-NINTENDO
+ 2200 jeux disponibles à partir de 119 F
CONSOLE NEUVE
690 F
CADEAU 1 jeu de notre sélection offert (valeur 389 F)
SUPER PROMO Adaptateur jeux Jap/USA 79 F

MEGA-CD
+ 150 jeux disponibles à partir de 149 F
CONSOLE NEUVE
+ 1 jeu **1 990 F**
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

N.E.C
+ 700 jeux disponibles à partir de 99 F
CONSOLE PORTABLE
NEUVE GT TURBO
+ 1 jeu **1 490 F**
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

GAME-GEAR
+ 300 jeux disponibles à partir de 69 F
CONSOLE NEUVE + 1 jeu 595 F
CADEAU 1 adaptateur secteur

LYNX
+ 150 jeux disponibles à partir de 89 F
CONSOLE NEUVE 399 F
CADEAU 1 sacoché pour les jeux

NEO-GEO
+ 200 jeux disponibles à partir de 399 F
CONSOLE NEUVE 2 490 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

AMIGA CD32
CONSOLE NEUVE
+ 1 jeu **2 490 F**
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

RESERVEZ, VENDEZ, ECHANGEZ VOS JEUX ET VOS CONSOLES EN APPELANT LE 36.685.686 +

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 - PARKING : Maubert

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
 • GAME-GEAR • MEGADRIVE • MEGA CD • GAME-BOY
 • SUPER-NINTENDO/FAM/SNES • NEO-GEO
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province
 et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM • LYNX • NEC
 (voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensables)
 (Echange exclusivement réalisé au magasin)

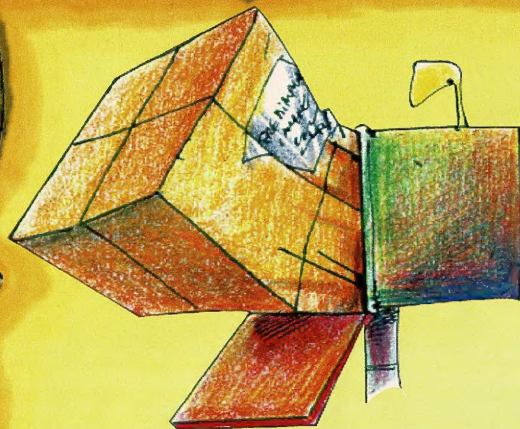
SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
36.685.686 +

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES
 NOM PRENOM
 ADRESSE
 CODE POSTAL VILLE
 TEL DOM TEL BUR :

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/>
			CHEQUE <input type="checkbox"/>
			CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> N°
		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F	Date expiration : . . / . .
TOTAL A PAYER			Signature.....

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)



Salut tous !
Avant de m'engager dans une partie de questions et de réponses aussi endiablée que frénétique, je tiens tout d'abord à vous remercier, vous fidèles dévoreurs de Banzzaï. Pourquoi me diriez-vous ? Et bien, pour vos lettres et vos dessins évidemment ! Lettres qui d'ailleurs, s'amoncellent sur mon bureau en un tas chaque jour un peu plus volumineux ("boudiou", j'vous raconte pas le boulot). Allez hop, on engage la partie sans plus tarder...

● Au service, Mister Zadhari. Il m'interpelle sur "l'éventuelle sortie de Mario Kart 2 sur Super Nintendo". Retour gagnant le long de la ligne mon petit Zadhari, car Mario Kart 2 n'est malheureusement pas prévu. Mais la nébuleuse des jeux vidéo étant ce qu'elle est, c'est à dire trouble et difficilement sondable, personne ne pourrait jurer à long terme de la non sortie de M.K. 2. Qui vivra verra donc ! 0-15 service à suivre, "le meilleur jeu entre F. Cantona Football Challenge et Super Soccer". Allez hop, je confesse ma légère préférence pour le mode 7 de Super Soccer. Zadhari Hamza, 06 Nice.

● Tout comme moi, Anthony est fan de la série "Mais quel est ce cosmos ?" D'après, je voulais plutôt dire les Chevaliers du Zodiaque ! Tu rêverais de voir cette série mythique quitter l'univers sirupeux de Dorothée pour rejoindre celui des circuits intégrés de ta console ? Et bien moi aussi. Mais une fois de plus tarlatata, ce n'est pas prévu. En tous cas le message aux éditeurs est lancé ! Anthony, 13 Trets.

● Vegeta, le retour ! Nous t'avons oublié dans la page courrier du dernier Banzzaï. Mais ta t'en doutais, ta n'avais qu'à nous envoyer tes mirifiques œuvres picturales avant la période éminemment cruciale du bouclage ! Et oui, pour ceux qui ne l'avaient pas encore remarqué, Vegeta est un sans doute à la fois le



"squatter" le plus talentueux et le plus régulier de nos colonnes courrier. Jetez un œil sur son travail... et comme on dit, vous m'en direz des nouvelles ! Comme la hotte du Père Noël pointe sur mon radar, se faisant chaque jour plus menaçante, et bien je prends un peu d'avance sur elle et publie non pas un, mais trois de tes dessins (parmi mes préférés). En ce qui concerne ton idée "de mettre en couverture le meilleur dessin des lecteurs", bonne idée mais redescends sur terre. Ou alors, je donne tes coordonnées à nos différents annonceurs pour les réclamations qu'ils ne manqueraient sûrement pas de t'adresser... Vegeta.

● Après Vegeta voici maintenant Perfect Cell. Que voulait-il savoir déjà ? Ah oui, "Dans Dragon Ball Z 2, y a-t-il une autre fin que celle du bonhomme vert avec sa boule ?" Il y en a effectivement une autre, la vraie ! Pour la découvrir, il faut dans l'ordre combattre avec Sangoku, Vegeta, Frier, Picolo, Vegeta, 3 fois avec Picolo, Vegeta, puis le dernier combat avec Sangoku (ou Sangohan). Deuxième et dernière question "Dans Mortal Kombat, peut-on prendre le Reptile à deux joueurs ? Non, point du tout mon p'tit Cell ! Julien, 36 Issoudun.



● Une fidèle mais néanmoins secrète lectrice me demande "à quand un jeu de flipper sur Super Nintendo ?" Aucun n'est prévu pour l'instant, et sur Game Boy, alors... ? Tu me cites comme exemple "Pinball Revenge of the Gator" mais comme ta l'as remarqué, il n'est plus distribué depuis un an et demi. Mais tu es sacrée fidèle lectrice, car au moment où ta liras ces lignes Pinball Dream sera déjà sûrement dans les linéaires de ton magasin favori ! Une fidèle lectrice.

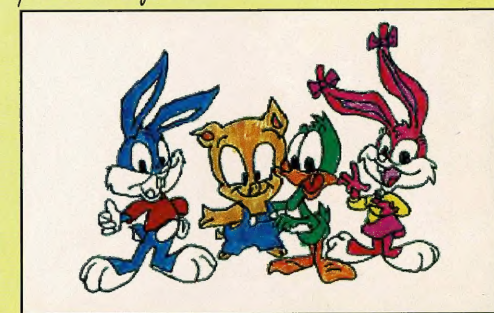
● Et hop en passant, admirez ce joli travail de Ludovic. Ça fait du bien de temps à autres de voir autre chose que des dessins se rapportant à Dragon Ball. A bon entendeur salut ! Ludovic, 38 Voiron.



● Pascal sort sa calculatrice et ne se demande pas pourquoi $E=MC^2$ mais plus simplement "combien y a-t-il de suites à Mega Man sur Nes et Game Boy ?" Il y en a déjà quatre sur la Nes et trois sur la G.B. (dont une en import). Tu aimerais aussi savoir qui répond au courrier. Allez, j'me lâche... à ce jour, Hong et Damien se partagent cette lourde mais très honorable tâche. Pascal, 91 Courcouronnes.

● "Pourquoi ne pas faire un TOP' classement des meilleurs softs sur Super Nintendo Très bonne idée Gilles. D'ailleurs, on y pense très fort ! Je vous soumetts illico mon classement par genres sur la 16 bits de Nintendo (inspiré de celui de Gilles). TOP BASTON : SF2, Mortal Kombat, Runat/2 2, Art of Fighting. TOP SPORT : EA Soccer, Jimmy Connors, F1 Pole Position, Super Tecmo NBA Basketball. TOP ACTION : Flash Back, Alien 3, Super Star Wars, Jurassic Park. TOP PLATEFORMES : Mario All Stars, Mickey Magical Quest, Tiny Toons. Et tu conclus ta bafouille par ce poème : "Ayant joué moult fois à RPM Racing, la cigale se trouva fort dépourvue lorsqu'elle voulut rejouer à ce dernier, envolée sa sauvegarde s'était. Après l'avoir allumé, rien à l'écran n'apparaissait et que du noir elle ne voyait, et partis ses 18 niveaux étaient. Est-ce la faute de son adaptateur ? Alors que faire, sinon recommencer ?" De ta pile ta devrais te préoccuper, car toute lithium qu'elle est, de sa mort il faut te faire à l'idée. Et oui mon gars, tous les jeux cartouches dotés de système de sauvegarde cachent dans leurs entrailles une pile lithium. Pile qui peut évidemment se décharger, surtout après quelques années ! Gilles Moreau, 67 Strasbourg.

● On finit par un dessin de Florian, que l'on remercie tous en cœur pour ses Toons en folie ! Florian, 78 Rambouillet.



POUR DIALOGUER AVEC LES MEMBRES DE LA REDACTION, POUR PASSER UNE PETITE ANNONCE, POUR ECHANGER TES CARTOUCHES, POUR ACCEDER A DES MILLIERS DE TRUCS & ASTUCES (DES NOUVEAUX CODES TOUTES LES SEMAINES), UNE SEULE SOLUTION

3615 KONSOL



Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.

Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!!

Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

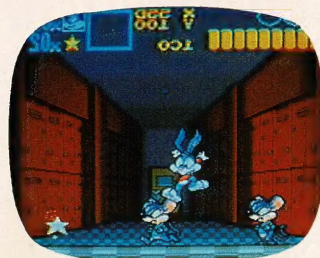
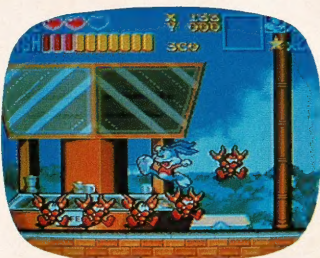
Avec Tiny Toon Adventures, les programmeurs se sont vraiment surpassés. Le dessin animé n'est pas loin ! 92 %



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screens: Super Nintendo Entertainment System



Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

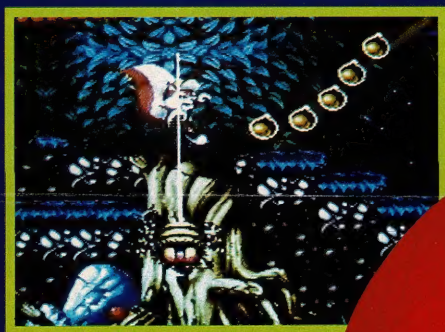
TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

BANZAI



KONAMI

La passion des jeux



MAR NUZZ



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



T'ES PRIS AU JEU



OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73